平成11年4月1日発行（偶数月1回1日発行）第2巻第2号通巻8号

攻略本いらずの最新最強マガジン

隔月刊

げーむじん Game Jin

4月号 APRIL

特別定価780円

Let's join in new game's movement.



アーマードコア マスターオブアリーナ
対人バトル連戦連勝術

超攻略革命!!

すごいゲームを徹底攻略！

ワールド・ネバーランド2
必見！みやむーのキャラ・パスワード

プレゼント 藤島康介オリジナルテレカ

北へ。キャラデザインNOCCHI氏インタビュー［キャラ誕生の裏話］

●トゥームレイダー3●モンスターファーム2
●トゥルーラブストーリー2●RISING ZAN
●牧場物語2●ときめきメモリアルPOCKET


PlayStation
キャラクターだって、命がかかっていれば敵にも寝返る。

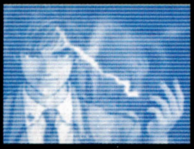
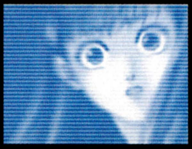
出逢った人は、あなたの味方になるか、強敵になるのか。
キャラクターの揺れ動く心で、
ドラマが動く感情シミュレーションシステムを搭載。
さらに、何度プレイしても多彩なストーリーが楽しめるフリームーブシステムや、
能力値を高めるRPGスタイルの戦闘モードなど、
「アドベンチャーゲームの理想」を追求した様々なアイデアをプラス。
筋書きのないドラマは、この「サーカディア」から生まれる。

Circadia™
サーカディア

キャラクターに感情が宿るとドラマは複雑に面白くなる。

アドベンチャー A+ プラス

2枚組 標準価格¥5,800(税抜)SCPS-10077～8　IN STORES NOW





PlayStation
TAKARA
NOW ON SALE
チョロQといえば…
楽しさ&サービス ちょ～てんこ盛り
4P
2P
★今度はなんと4P対戦可能!! おなじみの2P対戦と合わせてみんなで盛り上がれ!!
★戦いだけが全てじゃない!「貨物列車の襲撃」や「敵要塞の攻略」、「敵の上陸阻止」など、様々な作戦が盛りだくさん!
★各作戦の進行に合わせ、CGムービー・エンディングを多数用意!
チョロQといえば…
大改造
強くなる為の大改造だ!! 総数100種類以上の改造パーツで君だけのオリジナルタンクを造り出せ!
チョロQといえば…
コレクション
今度はQタンク(戦車)が100台以上登場!!登場台数はハンパじゃないぞ!
緊Q指令!! この楽しさを制覇せよ!!
コンバットチョロQ
COMBAT CHORO Q
TM
●¥5,800(税別)●戦車改造遊撃アクション●プレイ人数:1～4人用
●メモリーカード(1ブロック使用)●アナログコントローラ対応
●マルチタップ対応
"PS"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。
★チョロQ生誕20周年記念企画★
復刻版コンバットチョロQ オリジナル・ガンメタ仕様 プレゼント!!
※プレゼントはなくなり次第終了とさせていただきます。
初回生産分をご購入頂いたお客様に限り "74式"コンバットチョロQオリジナル・ガンメタ仕様をお店でプレゼント!!
コンバットチョロQ「816(バトル)」キャンペーン
最終兵器を手に入れろ! 当たる!! もらえる!!!
"超～レア"コンバットチョロQオリジナル・ガンメタ仕様「ゲパルト・エイブラムス」の2台セットが抽選で816名様に当たる!!
●キャンペーン期間 1999年2月25日～1999年5月31日(当日消印有効)
●応募要項 コンバットチョロQに用意された、全ての作戦(48作戦)をクリアすることで手に入れることが出来る【最終兵器名】を記入するのと、【背ラベルのバーコードを切り取って貼り、お名前・年齢・住所・電話番号・コンバットチョロQに対して気に入った点・気に入らなかった点をお書き添えの上、下記の住所までお送りください。ご記入の際には記入もれが無いようお願いいたします。
●お送り先 〒125-8503 東京都葛飾区青戸4－19－16 株式会社タカラ CS事業部 「コンバットチョロQ バトルキャンペーン係」
一あそびは文化 タカラ
〒125-8503 東京都葛飾区青戸4-19-16
©TAKARA CO., LTD. 1999
●たのしさいっぱいタカラのホームページ http://www. takaratoys. co.jp
タカラの商品はこども商品券で デパート・スーパー・玩具店で販売しております。
東京ゲームショウ'99春
会場:幕張メッセ(日本コンベンションセンター)展示ホール1～8
開催日:3月20日(土)10:00～19:00・21日(日)10:00～17:00
主催:社団法人コンピュータエンターテインメントソフトウェア協会(CESA)
前売券好評発売中
●前売券:一般…1,000円
●当日券:一般…1,200円
[一般=中学生以上 (小学生以下 入場無料)]
※3/20(土)が登校日の小中高生は14:00からの入場となります。
お問い合わせ:「東京ゲームショウ」イベント事務局 TEL.03-3591-1421

隔月刊 げーむじん Game Jin 4月号 APRIL 特別定価780円
Let's join in new game's movement.
1999.4 VOL.8



表紙のことば

■コスプレ娘・リベッタ
ついにメカを描いてしまいました。永瀬麗子さんのコスプレを描いていたら、妙に盛り上がってしまったのです。いいね。永瀬さん。手紙もらったし。(藤島康介)

©藤島康介

A special edition1

ARMORED CORE MASTER OF ARENA ---- 8
●怒涛の連戦連勝術

トゥームレイダー3 ---- 28
●1面パーフェクトマップ攻略

ワールド・ネバーランド2～プルト共和国物語～ ---- 40
●人生いろいろ生き方指南！

RISING ZAN～THE SAMURAI GUNMAN～ ---- 50
●ブッタ斬って五面攻略

牧場物語2 ---- 58
●牧場生活 四季の詩

モンスターファーム2 ---- 66
●超レア満載！ モンスター大図鑑

A special edition2

－単行本化記念スペシャル－熱中メカニック対談
藤島康介のスキスキ！ ゲームメカ ---- 68
ACT8：R4-RIDGE RACER TYPE 4

A special edition3

SCEファン ---- 90

SEGAりみっくす ---- 92

A Special Edition4

－Girls Game大攻略－ ---- 99
トゥルーラブストーリー2／北へ。White Illumination
ときめきメモリアルポケット

わらびー	78	げーむじんのココロ	120
桑島法子のNo Surprises	82	任天道場	124
アリキリの拝啓クリエイター様	83	激キャラ	130
お耳の恋人	84	げーむじん軟膏	131
お宝フライヤー	86	山田玲司の魁！バーチャ攻略塾	137
ガンダム鬼	94	げーむねこ	138
近藤敏信ののほほんゲーム制作日誌	96	K&OBros.ゲーム快楽のツボ	142
考察!! 水玉研究所	98	読者プレゼント・バックナンバー	145
おしえてTo Heart	116	編集後記・次号予告	146
総天然色イラスト大襲来	118		

■価格については、特に表記のない場合は、すべて税別のものです。

■機種の略称

PS プレイステーション
SS セガサターン
DC ドリームキャスト
N64 ニンテンドウ64
GB ゲームボーイ
NP ニンテンドウパワー
AC アーケード

（これは広告です）

花の芽タイムズ

春の号

祝 初優勝！



17日花の芽町で行われた草競馬で優勝したのは、なんと初出場のパックンオー！圧倒的な強さを見せつけ、観客を釘付けにした。早くも秋の草競馬での活躍に期待が高まっている。

花祭り便り

今年の花祭りの女神様に選ばれたのは、ケーキ屋の看板娘エリィちゃん。「女神様の衣装にはずっとあこがれていました。」と、喜びの声。



花を抱いてほほえむ女神様 ミス エリィ

豆知識

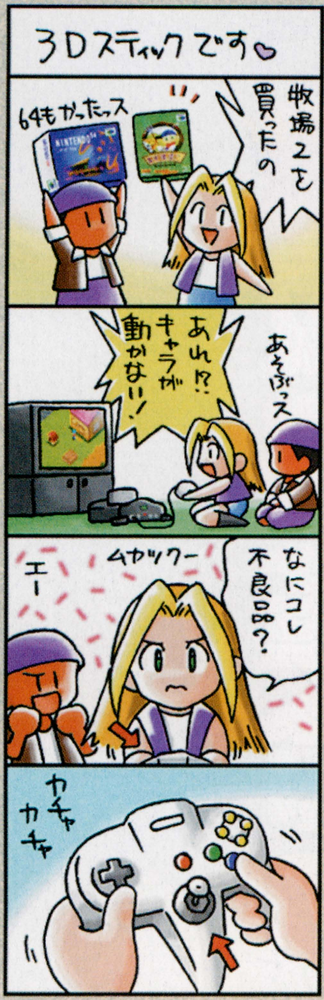
「ピンクキャットミント草」花祭りで売られるこの花の名前の由来は猫がこの花の香りを好むところから。春～夏ピンクの花が咲く。

もうすぐ作物祭り



夏の月９日は作物祭りです！みなさん自慢の野菜の出品をお待ちしています。

―― 花の芽町町長 ――



子牛無事出産！



グリーン牧場で難産の末、かわいい子牛が誕生！元気な姿にようやく一安心といった様子。



◀喜びの牧場主

深夜に爆発騒動

昨夜未明、花の芽町の道具屋にて爆発音が響きわたった。店主であるリック氏(26)は実験が失敗したと説明している。夜中に人騒がせだと厳重な注意をされた。



▶苦笑するリック氏

●町の声
普段の営業をもっと真面目にして欲しい。

我が町に想ふ

この頃、町を出ていく若者が増えている。遂にこの町も過疎化していくのかと思うと寂しいかぎりである。だが、無限の可能性を秘めた若者にとってここは狭すぎるのかもしれない。願わくばどこに行ってもここが故郷である事を忘れないでいて欲しい。（工芸家 サイバラ）

図書館便り

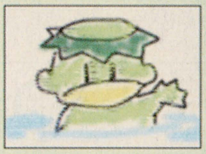
●休館のお知らせ
夏の月一日～十日まで
●おすすめの一冊
「工芸～でんとうの心」



NINTENDO64用ソフト 牧場物語2
わくわくはっぴーらいふ どきどきあくしょん
価格6,800円 PACK IN SOFT 発売中！

カッパ現る？

月山では、池で釣りをしていたグレッグさんが、ほがらかに手をふるカッパを見たと大騒ぎしている。



画：グレッグさん

ぶらりグルメ旅

花の芽町ぶどう園のぶどう酒に太陽と大地の声を聞いた！現在、生産数が需要に追いつかないのが残念でならない。



▲「トレビアーン」と、大絶賛するグルメマン氏

ブラウン官の気になるあの人



教育番組でおなじみのお姉さんとターくん。お姉さんのミドリさんはお隣の木の芽村出身で、趣味は食べ歩き。

幻のチョウの情報求む！



きれいな青い羽を持った、るり色オオアゲハを探しています。月山で見た人は連絡を！

今日の献立

☆カブのクリームシチュー☆
レシピ提供者アンナさん

げーむじん的攻略大特集

Capture it!
Long seller&timely games!!

マニアックなゲームからアットホームなゲームまで、
今遊んでこそ面白いソフトを厳選してお届けするげーむじん本気攻略！
「攻略ってどの雑誌も同じでしょ？」なんて言わないで、見て来て触ってプレイせよ！

ARMORED CORE MASTER OF ARENA
怒涛の連戦連勝術 8

トゥームレイダー3
1面パーフェクトマップ攻略 28

ワールド・ネバーランド2〜プルト共和国物語〜
人生いろいろ生き方指南！ 40

RISING ZAN〜THE SAMURAI GUNMAN〜
超絶！ブッタ斬って五面攻略！ 50

牧場物語2
牧場生活 四季の詩 58

モンスターファーム2
超レア満載！モンスター大図鑑 66



●「藤島康介のスキスキ！ゲームメカ」マスコットガール・リベッタ



ARMORED CORE MASTER OF ARENA

King of Battle Masterになるための 連戦連勝術!!

ゲーム発売から約1カ月。すでに全ミッションクリアしたというユーザーもいるだろう。ここではそんな君のためにアリーナ対戦の攻略、パーツ一覧を徹底的に紹介する。

PS ARMORED CORE MASTER OF ARENA
■フロム・ソフトウェア■発売中■5800円■3D戦闘メカシミュレーター
■1～2人プレイ■デュアルショック対応(振動のみ)、ポケットステーション対応

ミッション攻略&アリーナ対戦&パーツ一覧を完全網羅!!

任務と対戦を交互に体験！ これまでにない新展開だ!!

自由度の高いACの組み立てと戦闘の爽快感で人気を呼んだ戦闘メカACTの最新作。最大の特徴は、シナリオにアリーナが組み込まれ、関連をもったことだ。そのほか前作からのデータを継承できたり、デュアルショックやポケステの対応など、様々な新要素が満載だ。



↑ミッション内容は前作同様、様々な地形で実行される。シリーズ初の2枚組!!

アリーナのすべてを堪能!!

■多人数対戦可能!!

2枚組の内容は、アリーナとリンクしたシナリオが収録されたDisc1、エクストラアリーナモードで様々な対戦を楽しめるDisc2。また、これらを使用した通信対戦が可能になった。



→ミッション数は合計20。



←脚型別にアリーナを実行。

チャート内記号解説

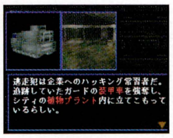
- ⓧ 主人公のもとに届くメール。
- ㋭ 次に進むのに必要なポイント。
- ㋶ 次に進むのに必要なランク。

ポイント獲得とランク上昇について

チャート内のアリーナ対戦資格は、ある一定数の任務を成功させることで取得可能。この対戦に勝てば報酬やパーツ、ポイント数が手に入り、プレイヤーのACランクは上昇する(任務成功時は4ポイント、対戦勝利時は2ポイント獲得)。チャート内の㋭や㋶の横の数値は、次の段階に進むまでの条件。これらがその数値に達していないと次の任務依頼(メール)が来ないので、先に進めないのだ。

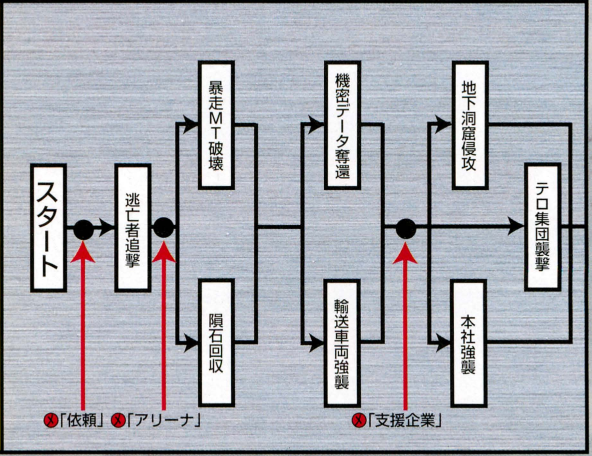
ミッション発令

任務依頼がきているにも関わらず、アリーナでの戦闘ばかりしていた場合､ある一定の時間が過ぎるとその依頼が消えてしまう。そうならないためにも、任務は早めに済ますこと。



←ラナ・ニールセンによる任務依頼。

全ミッションフローチャート 任務命令



今回も前作までと同様、最終ミッションをクリアすると、すべてのミッションに挑むことが可能になる。クリアを逃したミッションも、これで完璧だ。クリアデータのセーブを忘れずに。

シリーズを踏襲したシステム

メインメニュー
～8つのメニューで構成～

ここで任務依頼のメールを読み、ミッションを実行する。またここでは、AC作成やアリーナ出撃など、すべての行動を選択できるのだ。



↑任務の依頼はここで受ける。すぐさま出撃もできるが、ショップなどに寄ることも可能だ。

ミッション実行

●AC操作
前作同様、全ボタンを駆使!!

このシリーズの難点といえば、戦闘におけるAC操作法だろう。前進・後進が十字キー、武器発射やブーストがボタンであることはともかく、視点切り替えと左右平行移動はLRボタンを使用する。つまり、全ボタンを駆使しなければならないのだ。ただし、それだけ行動の自由度が高いとも言える。

↓操作ボタンの位置変更も可能だ。

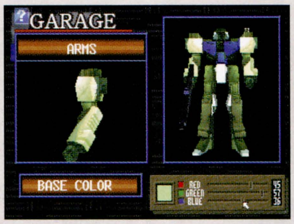


↑敵との遭遇時、LRボタンは欠かせない。

ガレージにて

●ACの組み立て
組み方はまさに自由自在!!

ガレージでは、パーツや武器を組み合わせてオリジナルACを作成できる。ただしなんでも組み合わせればいいってものではない。接近戦に強いACを作りたければ、それぞれのパーツを軽量化するなど、組み合わせが重要なポイントなのだ。



←頭パーツにはレーダーやマップなどの機能がついている。

●ACのカラーリング
時には気分転換を

カラーリングは大きく分けて2種類。各パーツごとに色変更するものと、選択した色に迷彩色の色調を設定できるものなどだ。オシャレ感覚で変更を楽しむのもアリだが、対人対戦時の各マップ適性ごとに色を変えることも必要だ。



←暗い地形には、この様な派手なカラーはそぐわない。

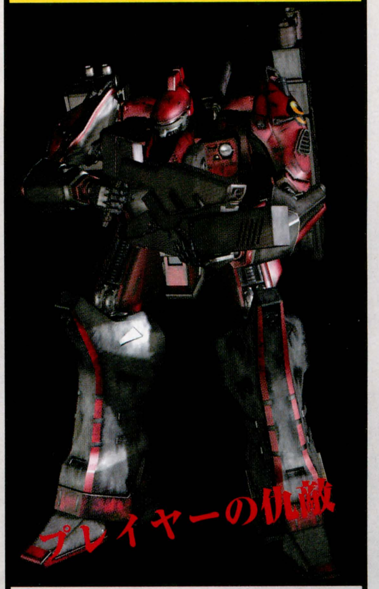
●エンブレム作成
こればこるほど楽しい!!　マニアックな喜び!

得意不得意が特にはっきり分かれるエンブレム作成。操作は決して簡単ではないので、まったく手つかず、という人もいるのでは。とはいえ作成したデータは最大7個までセーブ可能。時間をかけて自分だけのオリジナルを作ってみよう。



←どうせ作るなら、勢いとインパクトあるものを!!

NINE BALL



主人公の家族を射殺したと思われるAC。常にアリーナのトップを走り続け、本作で登場するAC中最強と言われている。しかし、その正体を知る者はいない。主人公は、このACを倒すためだけにレイヴンになったのだ。

シリーズ初のポケステ対応!!

■多人数対戦可能!!

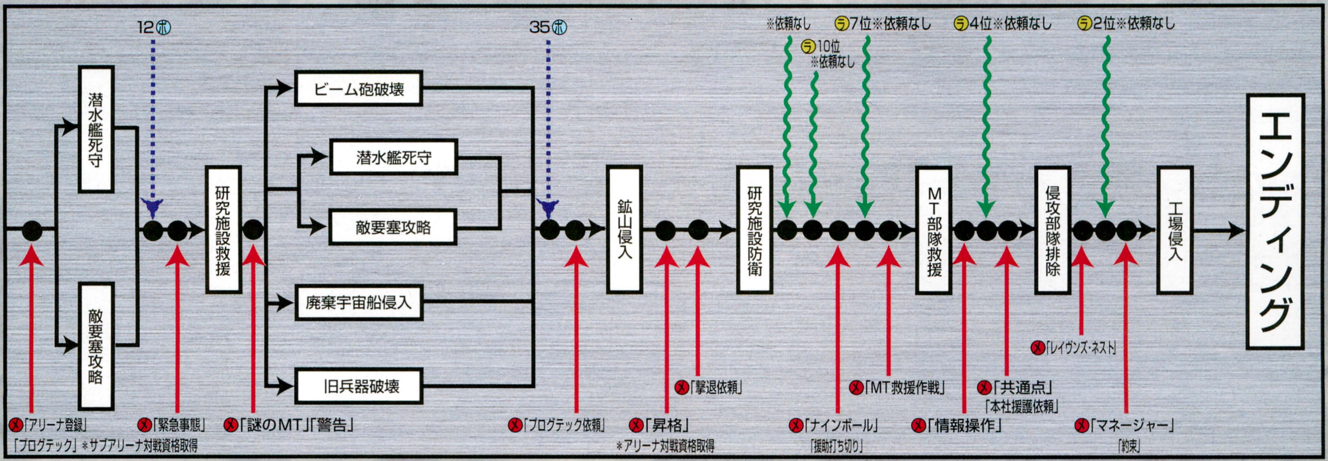
1分間、1対1か多人数同士での対戦が可能。Disc1で作成したACデータをダウンロードさせ、3つの武器を切り替えながら戦うのだ。光通信部を相手に向け、決定ボタンを押すと攻撃ができる。



↑2脚AC。下は試合の残り時間だ。



↑ずいぶんと可愛いタンクだ。



フローチャートの見方補足。ミッションを失敗した場合は、ミッションを受ける前に戻る。資金が減るだけで、ストーリーが進むということはない。いちいちリセットをする必要はないのだ。

戦いに勝つ7つの方法を解説、絶対実行!!

戦闘テクニック



最強のレイヴンになるために

シリーズ第3作目にあたる今作は、ゲーム序盤からかなり困難なミッションが待ち受けている。前作までをクリアしていることが条件となるほどの難易度を誇っており、うまく戦わなくては勝利はおぼつかない。これによってなかなか資金も貯まらずに苦しい戦いを強いられることになる。ここでは、ゲームを進めるに当たっての注意点や、戦闘に勝つ方法を解説しよう。

以下に7点の攻略ポイントを書き出したので、これをよく読んでミッションをクリアして欲しい。



↑今回のストーリーモードは、前作までとはひと味違う手強いミッションが並ぶ。勝ち抜いていくには、相応のテクニックを身に付ける必要がある。

POINT①

初期資金を活用する

今回は最初からお金を10万C所持している。初期装備は貧弱で、ミッションに挑むのは心許ない。変更したいパーツは頭部、バックウェポン、腕装備武器だ。頭部はオートマップを持たないタイプなので「HD-08-DISH」あたりに変更しておこう。武装は個人の好みもあるが、マシンガンタイプに変えておくと使いやすくて便利だ。レーダーも範囲が狭いので買い替えるようにしよう。



↑初めから持っているパーツは貧弱だ。うまくやりくりをして高性能なパーツを揃えよう。

POINT②

武器とFCSの組み合わせに注意

武器の有効射程距離と、敵をロックオンするFCSは密接な関係を持っている。FCSはロックオンサイトの広さ、一度にロックオンできる数、ロックオンできる距離、ロックオンする時間がパラメータとして設定されている。この中でも重要なものがロックオンできる距離と数だ。武器の有効射程が長くても、ロックオン距離が短いFCSを使っている場合は、長距離戦ができなくなってしまうのだ。



↑長距離用の武器には、それに対応したFCSを使用すること。

POINT③

強化人間でチャレンジ

パイロットの強化人間化は、第1作目である『アーマード・コア』でのみ可能な裏技。強化手術は所持金のマイナスが5万を超えると受ける。1回、4回、6回手術を受けることで、それぞれソードからのエネルギーウェーブ発射、2脚・逆関節での移動中のキャノン発射、ジェネレータのコンデンサ倍増という特殊能力を得ることができる。



↑借金が5万になると、この画面に変わって強化手術を受けさせられてしまう。

POINT④

重量オーバー機体を使う

レッグ、コアパーツに設定されている最大荷重は、その部位に搭載できる重さの限度まで。第1作目の『アーマード・コア』のミッションをすべて攻略することで、これを無視してACを構成できるようになる。一度ストーリーモードを終了したら、すべてのミッションに挑戦できるようになるので、残りをクリアするように。



↑重量オーバーの表示が出るが、このままミッションやアリーナに参戦できるのだ。

POINT⑤

資金を最低限残して戦う

弾にお金を取られないように、エネルギー兵器を主体に装備を組むようにしよう。また、EXアリーナに挑戦するのも手だ。



↑EXアリーナはゲーム開始直後から挑むことが可能だ。

POINT⑥

オプション装備を忘れないようにする

オプション装備は、コアを買い替えるとはずれてしまう。かなり戦力に違いが出るので、忘れずに装備し直すようにしよう。

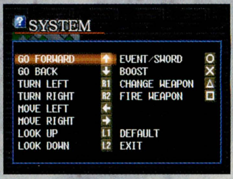


↑かなり重要な戦力となるオプション装備を忘れるな。

POINT⑦

操作法を変えて挑む

初めてのプレイは、操作感覚になれるのが大変。そんなときは、操作を変えてみては？例を出すので参考にして欲しい。

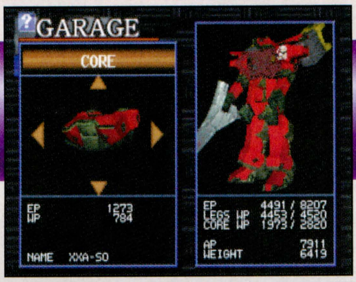


↑操作をこのように変更すれば扱いやすくなるだろう。

ACセットアップ豆知識その1。アリーナに挑むときはレーダーヘッドパーツにしよう。肩レーダーのようにサイトが広いものをつけてもあまり意味がないのだ。その分、武器を搭載しよう。

最強・無敵のACなどは存在しない!!

ACセットアップ例

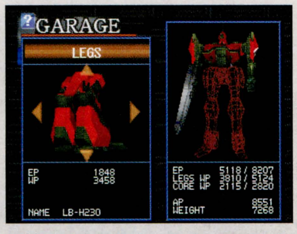


自分の好みのタイプを見つけよう

様々なパーツを組み合わせて、自由にACを組み上げるのがこのゲームの特徴。それこそが最も面白い部分だが、初めてプレイする時はパーツの種類が豊富すぎて思うようにACを構成できない。そこで、このコーナーはACセットアップの例を5種類出して解説する。それぞれのタイプは使用する脚で分けた。自分に向いたACのタイプを見つける手助けになれば幸いだ。



↑今回は新パーツが多数登場し、さらにパーツの選択が難しくなった。

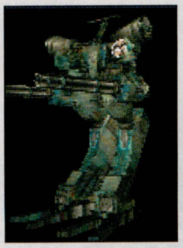


↑選択したレッグパーツによって、ACの構成は変化していくのだ。

逆関節型

機動A
火力C
耐久D

ジャンプと旋回能力はピカ１



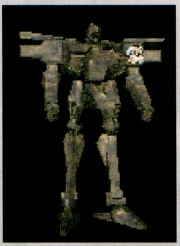
鳥の足のような形のレッグパーツで構成するタイプ。基本は2脚タイプと同じだが、ジャンプ性能と旋回性能が高くなっている。しかし、全体的に能力は低めで、特に最大荷重は全レッグパーツ中でも最低の部類に入る。機敏に飛び回ることで相手を撹乱し、少ない武装で撃破するというテクニカルなセットアップとなるだろう。

装備例		
	HEAD HD-06-RADAR	ARMS XCL-01
	CORE AW-GT2000	LEGS LB-4401

2脚軽装型

機動B
火力B
耐久C

武器の弱さは機動力でカバーせよ



スピードが速い2脚パーツを中心に組んだタイプ。高機動戦闘に長けるが、防御力が低くなる。また、ミサイル以外のバックウェポンを使用するときに立ち止まる必要がある。しかし、それらのデメリットを差し引いてもこの機動力は魅力的だ。上級者になれば、攻撃をよけながら戦えるので、最強の組み合わせだとも言える。

装備例		
	HEAD HD-ONE	ARMS XXA-SO
	CORE AN-25	LEGS LN-2KZ-SP

4脚型

機動A
火力B
耐久C

肩キャノンを使いこなせ



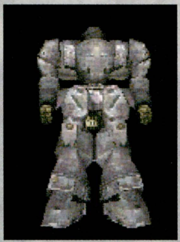
非常にスピードが速いレッグパーツ。ただ、空中でのすばやい機動は苦手だ。逆関節型とは逆に、地面を駆け回りながら敵の攻撃を避けるという戦い方になるだろう。移動しながらバックウェポンを発射することができるのも大きな利点だ。手持ち武器の他に、「WC-01QL」などの軽いレーザーキャノンを装備するといいだろう。

装備例		
	HEAD HD-01-SRVT	ARMS XXA-SO
	CORE AN-25	LEGS LFH-X5X

2脚重装型

機動C
火力B
耐久B

装甲を過信しすぎないように注意せよ



スピードは出ないが、最大荷重を増やした2脚タイプ。荷重に余裕があるので、全身に武器を装備させても出撃でき、どんな戦いにも対応することが可能。防御力も上がっているので、初心者はこのタイプを選ぶといいかも知れない。キャノンなどのバックウェポン使用時に立ち止まらなくてはならないのは上と同じだ。

装備例		
	HEAD HD-08-DISH	ARMS XCH-01
	CORE AN-D-7001	LEGS LN-3001C

タンク型

機動D
火力A
耐久A

強力な武装で敵を圧倒せよ



キャタピラ型、ホバー型のレッグパーツでの組み合わせ。キャタピラタイプはスピードが遅いというデメリットがあるが、防御力、最大荷重は他のパーツとは比べものにならない数値を誇る。ホバーは4脚のスピードを落として荷重を上げたような性能だ。どちらも空中での機動力はほとんどないに等しいので、火力を重点的に上げよう。

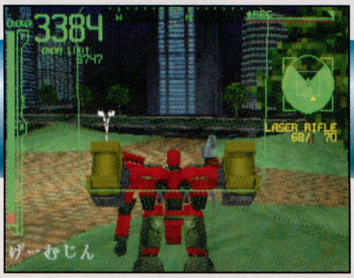
装備例		
	HEAD HD-ONE	ARMS XCH-01
	CORE AN-863-B	LEGS LC-MOS4545

ARMOREDREPORT ACセットアップ豆知識その2。肩レーダーを装備するときは、サイトが1万以上のものをつけよう。RXA-99のようにサイトが狭いものを装備するくらいならば、レーダーヘッドを選べばいいのだ。

新旧併せて20の対戦用ステージ

対戦ステージ攻略

アリーナ対戦を徹底解析!!



今回の対戦ステージは前作からのものと新たに追加されたものを併せて、全部で20ステージ。以下のページからこの全ステージ攻略を詳しく解説していくことにする。

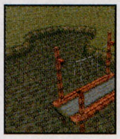
P13はACの構成タイプ別の対処法を解説した対CPU戦闘の攻略法。P14からP18までは、対人戦闘の攻略に役立つ全ステージ解析だ。



←今回はストーリーを進めるためにアリーナ戦をする必要があるのだ。

アリーナ、通信で出るステージ

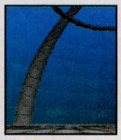
アリーナと通信対戦でのみ登場するステージは以下の7つ。谷に壊れた橋が掛かる「吊り橋」。障害物が多い「パイプライン」。ドーム状の「宇宙ドーム」。西部劇の決闘をモチーフにした「ゴーストシティ」。宇宙ドームと同じ形の「海底ドーム」。前作に登場した「夜間雪原」。高機動戦闘が楽しめる「水上基地」だ。


吊り橋

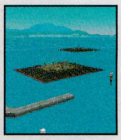

パイプライン


宇宙ドーム


ゴーストシティ


海底ドーム


夜間雪原


水上基地

アリーナ、分割、通信で出るステージ

通信対戦、対CPUのアリーナ、通信ケーブル対戦のすべてのモードで出るステージは、以下の5つだ。今回初登場の「月面」。天井が低くてジャンプができない「地下駐車場」。地雷がそこかしこに接地されている、危険なステージ「高原」。夜間のビル街を舞台にした障害物だらけの「夜間市街地」。天井から所々光が差し込む「地底湖」だ。地下駐車場や高原は、対CPU戦で非常に有効。特に強敵相手には何度も使うことになるだろう。


月面


地下駐車場


高原


夜間市街地


地底湖

分割、通信で出るステージ

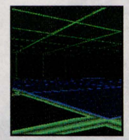
分割画面と通信対戦で登場するマップは5つ。狭い足場で戦う「氷山」。上下に分割されたフィールド「廃棄物処理場」。破壊できる床が特徴の「仮想空間」。シリーズを通して登場の「下水施設」、「浮遊鉄骨」。


氷山


廃棄物処理場


下水施設


浮遊鉄骨


仮想空間

通信のみで出るステージ

通信対戦のみで登場するマップは以下の3つ。朽ち果てた高速道路「空中道路」。狭い通路で戦闘を繰り広げる「海底トンネル」。3つの塔を舞台にした「高射砲」だ。


空中道路

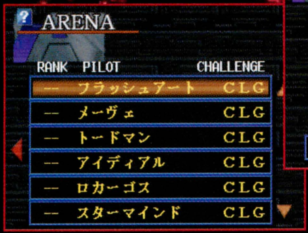

高射砲


海底トンネル

VS,COM アリーナを勝ち抜く

対CPU戦闘は非常に重要。シナリオを進めるためにも、資金を稼ぐためにも、スペシャルパーツを獲得するためにも確実にクリアしていく必要がある。今回登場するCPUのAC数は、なんと158にものぼり、中には非常に強力なキャラクターも多数参戦している。そこで、対CPU戦テクニックとしてアリーナに登場する敵キャラクターをタイプ別に分類、それらの基本的な対処法を解説する。

↓今回は、サブアリーナという下位グループが用意されている。





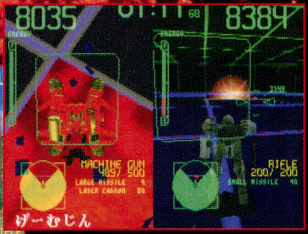
↑ディスク2は様々な形態のアリーナがある。中には隠しアリーナもあるのだ。

VS,PLAYER 対戦のかけひきを知る

今回対戦で選ぶことができるステージは、前作同様全部で20ある。これらのマップの特性を知れば有利に戦いを進めることができ、結果、戦闘での勝率が上昇する。そこで、P14からP18までのページで対CPU、分割画面対戦、通信対戦で登場する全ステージの徹底解析を試みた。ここにはそれぞれの特徴と戦い方の方針が書かれているので参考にして欲しい。

↓対戦、アリーナを併せて登場するステージは20。特徴は様々だ。





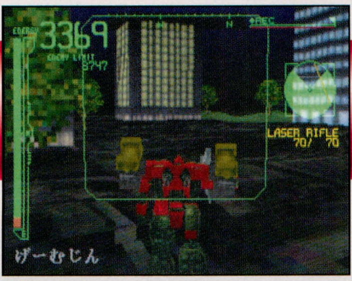
↑今回は床を破壊できるものなど、一風変わったステージが登場した。

隠しEXアリーナの出現条件。ゲストは全ミッションクリア、チャンピオンはシナリオクリア。フロム社員はEXのレッグ別全クリア、マスターはディスク1の達成率100%。達成率100には隠しパーツも取る必要がある。

タイプ別アリーナ対戦法

CPU戦のテクニック

CPUの強敵撃退法伝授!!





高機動タイプ

相手の動きを封じるべし!

〜オススメステージ〜

相手が高機動タイプの場合、ジャンプを繰り返しながらこちらの死角に入り込もうとしてくる。このような手合いは、狭い密閉型ステージを選択して動きを封じてしまえばいい。そうすれば楽に勝てるのだ。

地下駐車場



地底湖



高機動タイプに対するオススメステージは「地下駐車場」と「地底湖」。特に「地下駐車場」が戦いやすくていい。

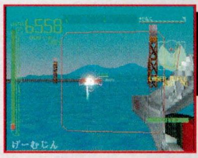
代表的なレイヴン



ディザスター
パンドラボム
パンドラボムは腕装備武器の「WA-Finger」が強力。うかつに近寄ると連打攻撃されてしまう。



ハッピネス
スリークローブ
地面を滑るように移動してくる。スピードが驚異的に速いので弾速が遅い武器では相手にならない。



重装甲タイプ

円を描くように動け!

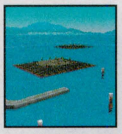
〜オススメステージ〜

タンクなどの重装甲タイプは、機動力が低いので広大なステージを選ぶと良い。常に相手の横や背後を取るように移動するのだ。ブースターは連続ではなく、押してすぐ離しながら吹かそう。

夜間雪原



水上基地

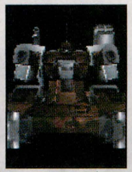


重装甲タイプに有効なステージは「夜間雪原」と「水上基地」。遮蔽物が非常に多い「夜間雪原」の方がよりベター。

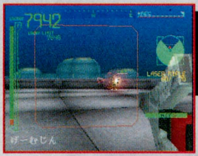
代表的なレイヴン



グレイト・S
ヒルホエール
プラズマライフル、肩ミサイルと武装面は完璧。撃ち合いでは勝てないので、足でかき回そう。



ヴュルフェル
ブリーマグルック
火力、防御力は高いがいかんせんタンクなので機動力が低い。回り込みながら攻撃すれば楽勝だ。



遠距離戦タイプ

とにかく動き回る!

〜オススメステージ〜

遠距離から攻撃をしてくる遠距離戦タイプは、とにかく狭いドーム状のようなステージがお薦め。これならば障害物がなく常に相手を確認して行動できるので、一方的にやられることがなくなるのだ。

宇宙ドーム



海底ドーム



遠距離戦タイプのオススメステージは「宇宙ドーム」と「海底ドーム」。同じ大きさなので、どちらを選んでもOK。

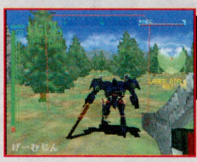
代表的なレイヴン



アベストルース
デスカルソ
ジャンプを繰り返して移動。攻撃を加えると逃げ、うかつに近寄ると「WA-Finger」での攻撃を受ける。



バッドムーン
スピンキッド
逆関節タイプの典型で、ジャンプ攻撃を得意とする。下手に張り合わず、着地際を狙うといい。



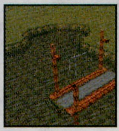
接近戦タイプ

下手に逃げようとするな!

〜オススメステージ〜

接近戦タイプは強化人間が多い。彼らはエネルギーウェーブを併用してくるため異常に攻撃力が高い。この相手にも広いステージがいい。相手が寄ってきたら、すれ違うようにダッシュすれば連続攻撃を受けない。

吊り橋



高原



接近戦タイプのお薦めは「吊り橋」と「高原」。「高原」ならばうまく立ち回って自滅させることができる。

代表的なレイヴン



ラプターローン
バスコール
両手のマシンガンが強力。すぐに突進してくるので、動かずにじっとしているのは非常に危険だ。



シャドウフェード
シャドウマスター
遠距離から一気に隣接してソード攻撃をかけてくる。スピードが速いので、常に注意を払おう。

対CPU戦で苦戦が続いたら

穴熊作戦

特に「地下駐車場」で効果的。戦闘が開始したらすぐに右方向にダッシュ、壁に開いたくぼみに身を隠して敵を待つのだ。敵が壁の近くで止まったら一気に飛び出して連射。このときに敵を部屋の角に追いつめられれば楽勝だ。



↑くぼみから出る前にロックオンをしておく。こうすればすぐに攻撃できる。

対CPU戦闘で非常に有効

追い込み作戦

同じく「地下駐車場」で効果的な作戦。接近戦タイプに使える技。まず穴熊作戦をとる。相手が誘われるように入ってきたらソードを受けないように注意してすれ違う。外に出てすぐに反転、一気に射撃。武器は「KARASAWA」がお薦め。



↑敵をくぼみに追いつめてしまえば、あっという間に撃破できるのだ。

今回ショップで売られているパーツには、前作や第1作目に登場した隠しパーツも含まれている。前シリーズをプレイしていない人も、安心して強力なACを組み上げることができるのだ。

マップ数は全20。すべてのステージ構成を知り尽くせ！

対戦ステージ解説

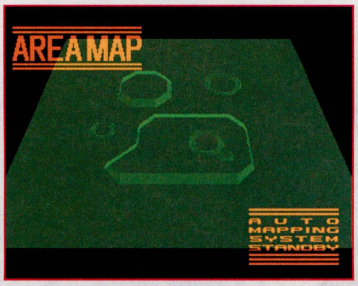
アリーナ対戦を徹底解析!!



月面

対CPU	対人分割	対人ケーブル
○	○	○

MAP



ステージの特徴



月面をモチーフにしたステージ。クレーターや台地があり、これらは遮蔽物として利用できる。ステージ全体の大きさは中程度の規模。月面といっても、ACの重量が軽くなるなどの変化があるわけではない。



←クレーターを壁にWM-SMSS24で攻撃だ。

戦い方の方針

開始時にステージ中央の台地の上で、向き合った状態から戦闘が開始される。この付近には遮蔽物がない。自機を振って攻撃を避けるようにしよう。

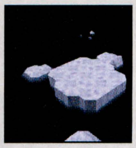
氷山

対CPU	対人分割	対人ケーブル
–	○	○

MAP



ステージの特徴



平らな氷山上のステージ。完全に平坦な地形になっているので、相手の攻撃を避けるということがなかなか難しい。また、氷山のまわりは海になっており、落ちるとその時点で敗北となってしまう。



←周りは海なので、空中戦を挑んで落とせ。

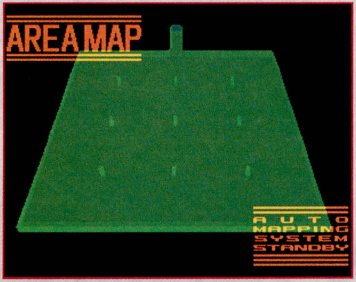
戦い方の方針

平らなステージなので、白兵戦を狙うといいだろう。一方向に続けて移動すると転落の危険があるので、ブースターを吹かすときは注意。

地下駐車場

対CPU	対人分割	対人ケーブル
○	○	○

MAP



ステージの特徴



天井が低いのが特徴で、飛んでもすぐに頭をぶつけてしまう。天井を支えるための支柱は遮蔽物となる。ステージ構成は正方形の密室だが、一方の壁にくぼみが設けられている。これは、対CPU戦で活用できる。



←ジャンプできないので、重装型がお薦め。

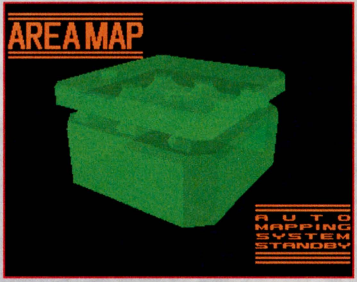
戦い方の方針

このステージは高い機動力を持ち、ジャンプを多用する相手との対戦時に有利。天井が低いため、相手はこちらの攻撃をほとんど避けられないのだ。

廃棄物処理場

対CPU	対人分割	対人ケーブル
–	○	○

MAP



ステージの特徴



密閉型のステージで、上下2つに分けられている。上の空間と下の空間を隔てている床には穴が開いており、これを通って行き来することができる。ステージ内はかなり暗いので、非常に穴が見えにくい。



←上の層に登って、下にいる敵をねらい撃て。

戦い方の方針

対人戦で選べるステージ。相手から見えない場所に陣取ろう。すばやく上の空間へと上がってしまい、下にいる相手を狙い撃てばいい。

ACタイプとステージの関係は？

高機動AC VS 重装甲AC

ここでは特徴的なステージを舞台にして、重装甲型ACと高機動型ACの戦闘のリプレイをお届けする。

高機動タイプ　桜華



●装備品一覧

頭	HD-ONE
コア	XXA-SO
腕	AN-25
足	LN-501
G	GRD-RX5
B	B-VR-33
F	QX-21
BWR	装備無し
BWL	WC-01QL
AWR	WG-XFwPPk
AWL	LS-1000W

APは完全に無視して軽量化し、積載可能な限り武装を積んだ神風AC。

オプションパーツ
SP-CND-K
SP-AXL
SP-S/SCR
SP-EH
SP-E+
SP-DEtq
SP-ABS/Re

VS

重装甲タイプ　ロ・ジ



●装備品一覧

頭	HD-12-RADAR
コア	XCH-01
腕	AN-891-S
足	LN-3001C
G	GBG-XR
B	B-P351
F	FBMB-18X
BWR	装備無し
BWL	WC-01QL
AWR	WG-1-KARASAWA
AWL	LS-99-MOONLIGHT

あらゆるパーツを防御力優先にしたAC。積載量が多いため武装も充実。

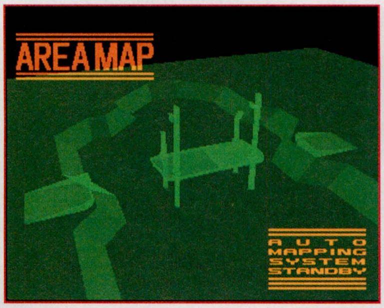
オプションパーツ
SP-MAW
SP-AXL
SP-EH
SP-E+
SP-DEtq
SP-ABS/Re

装備品一覧の見方補足。装備品の左側にある略号は、Gがジェネレーターを表している。Bはブースター。FはFCS。BWR、BWLは右肩武器と左肩装備。AWR、AWLは右手装備と左手装備のことを表している。

吊り橋

対CPU	対人分割	対人ケーブル
○	−	○

MAP



ステージの特徴



くぼみの上に大きな橋があるステージ。サイズはかなり広い部類に入り、吊り橋という名前に反して橋は4本の支柱によって支えられている。くぼみの部分には、橋の支柱以外に遮蔽物がないので、高機動タイプのユニットが戦うのに適している。

戦い方の方針

橋を戦闘に利用したいところだが、対CPU戦では、敵は真下に陣取ることが多く戦いにならない。あきらめて盆地に降りて戦うか、降りずに崖の上からの射撃でダメージを与えていくと良い。崖の上で戦う場合、エリアオーバーに気をつけよう。

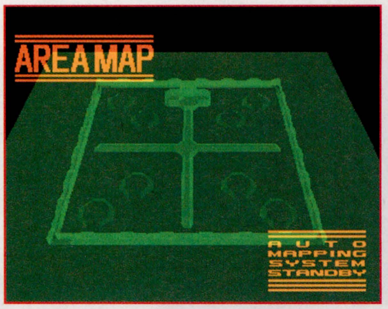


←盆地でスピードを生かした戦い方を挑め。

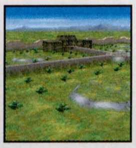
パイプライン

対CPU	対人分割	対人ケーブル
○	−	○

MAP



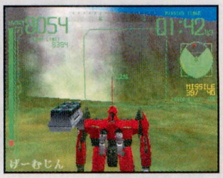
ステージの特徴



壁で4つに分割され、更にそれぞれの場所にも小高い丘が配置されているという遮蔽物だらけのステージ。ここを分割している壁は外壁にくっついているわけではない。そのため、ジャンプを使わなくても大きく回り込めば、分割された他のエリアに回り込むことが可能だ。

戦い方の方針

非常に障害物が多いステージなので、これを利用するといい。手数が多い相手に対して、同じエリア内で戦うのは危険。相手に一撃を加えたら他のエリアへと逃げ込むという、ヒット＆アウェイ戦法を取るといいだろう。

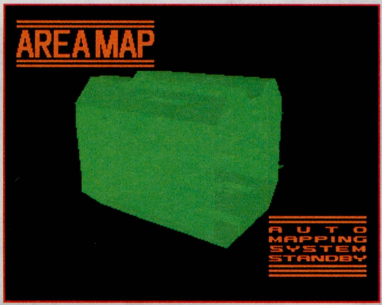


←WMSMS24使用。壁越しに攻撃できる。

空中道路

対CPU	対人分割	対人ケーブル
−	−	○

MAP



ステージの特徴



大きな部屋を舞台にした密閉型ステージ。壁から道路が突き出しており、これを足場にして登っていくことができる。密閉型といっても、天井が非常に高いためそれほど窮屈には感じない。部屋は天井方向に高く、広さ自体はそれほどのものではない。空中での機動力が高いACが有利。

戦い方の方針

高い場所に足場があり立体的な戦いを強いられる。上から攻撃した方が戦いやすいため、ジャンプ能力が高い2脚、逆関節のレッグパーツで構成されたACで挑むと良い。最下層まで落ちた場合は、相手の真下に移動すると攻撃を受けずにすむ。



←射程距離が長い武器で上から狙い撃とう。

宇宙ドーム

対CPU	対人分割	対人ケーブル
○	−	○

MAP



ステージの特徴



半球状のドームのステージ。障害物がないため、ジャンプを多用して戦うことになる。密閉型だが、天井が非常に高いために頭をぶつけることはないだろう。高機動タイプや、正面から向き合って撃ち合いたい火力重視タイプなどに向いたステージだ。

戦い方の方針

障害物がなく、プレイヤーの技量が問われるステージ。ドーム状とはいえ、距離を取って戦えば敵の攻撃を回避できる。ドームの外壁沿いに追い込まれてしまうと、脱出するのが難しくなるのでステージの中央近くに陣取るようにしよう。



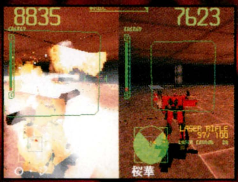
←連射能力があるマシンガン系が有利だ。

第一回戦 地下駐車場 重装甲型勝利!!

駐車場での戦いを開始。まず桜華がO・ジの側面をとるべくブースト。O・ジはゆっくりと下がりながら武器を変更した。



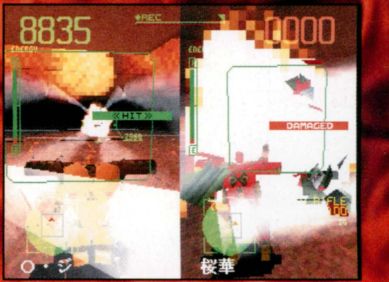
プラズマライフルを乱射しながら急速に接近する桜華。O・ジは後ろにブースターを吹かしながらミサイル発射する。



ミサイルの数発は柱や天井にぶつかって爆砕するが、半数が桜華に命中！桜華はその重量の軽さが災いして吹き飛ばされる。



動きが止まった桜華に対し、O・ジはミサイルの連打を浴びせる。桜華は防御力の低さから一気にダメージ受け破壊されてしまう。

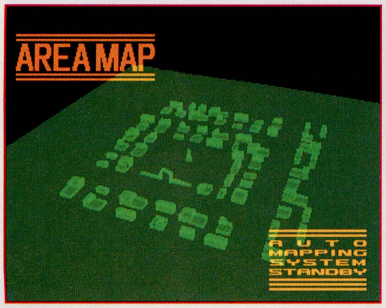


ARMOREDREPORT 十字キーの上を押しながらブレードを連続で振ると、通常に振った場合よりも早く切ることができる。ただしボタンを連打すると、必要のない場所でもブレードを振ってしまうので注意すること。

ゴーストシティ

対CPU	対人分割	対人ケーブル
○	−	○

MAP



ステージの特徴



廃虚を舞台にしたステージ。西部劇の決闘よろしく、背中合わせになった状態からスタートする。障害物が多いため、敵に弾が届かないことがある。弾数が多い武装をすると良い。ステージが狭い上にエリアラインに目印がないので、エリアオーバーになりやすい。

戦い方の方針

建物が乱立しているため、窮屈な場所での戦いだ。平行移動が制限されてしまい、小ジャンプを多用することになるのだ。逆関節や2脚タイプなどのジャンプ能力が高い構成で挑もう。また、弾数が多い武装で弾切れ防止に備えるとなお良い。

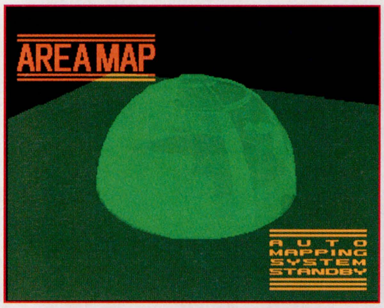


←障害物が多いので、弾数が多い武装を使え。

海底ドーム

対CPU	対人分割	対人ケーブル
○	−	○

MAP



ステージの特徴



ドーム状の密閉型ステージ。サイズは前ページで紹介した宇宙ドームとまったく同じ。中央付近ならば天井はかなり高いのでぶつかることはないが、ドームの外周部でのジャンプには注意が必要。外に魚が泳いでいたりと海底ドームならではの風景が楽しめる。

戦い方の方針

ドームの中での戦いなので、遠距離用の武器はあまり意味がない。遮蔽物もないので、相手を追いかけてくれるミサイル系の武装が有利だろう。ドームの直径は8000から9000程度なので、広いサイトタイプのFCSを使用すると戦いやすいだろう。

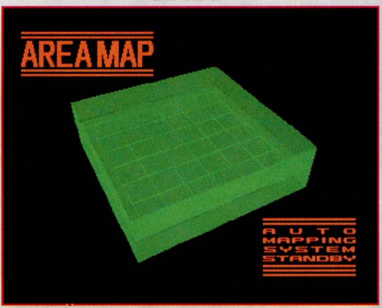


←誘導能力が高いWM-MVG812を推薦する。

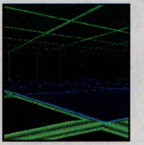
仮想空間

対CPU	対人分割	対人ケーブル
−	○	○

MAP



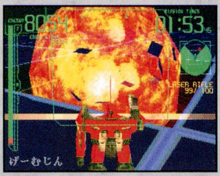
ステージの特徴



屋内の密閉型ステージ。地下駐車場と同じくらい天井が低い。床は射撃によって破壊できる青いプレートと破壊できない緑色のプレートで構成されている。床の下にはダメージゾーンがあり、触れるとダメージを受ける。APの減少はかなり早いので、早急に脱出する必要がある。

戦い方の方針

非常に狭いので、火力重視タイプが有利に戦える。戦闘開始と同時に相手近くの青いプレートを破壊してしまえば、移動に制限をかけられる。外壁に沿った部分にある緑色のプレートは破壊されないため、ここで射撃するようにしよう。

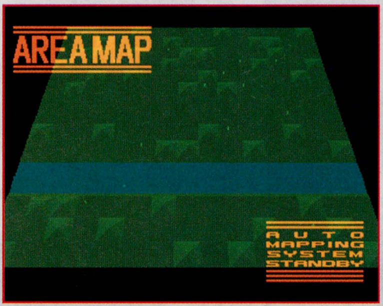


←地面を壊して、敵を落としてやろう。

夜間雪原

対CPU	対人分割	対人ケーブル
○	−	○

MAP



ステージの特徴



障害物がない川と、丘や建造物などがある川辺、基本的に平坦な雪原の3種類の地形からなる。ここは1つのステージ内で自分の機体に合った場所で戦うことができる希有なマップだ。周囲は光源が少なく、かなり暗いので、闇色系統の色が塗られたACは肉眼で見つけにくい。

戦い方の方針

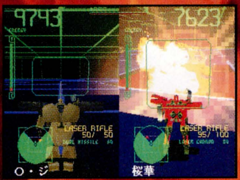
このステージは自機のタイプによって戦う場所を選ぼう。火力重視タイプの場合は、川辺で相手を待ち受けて攻撃するといい。機動力に長けたACの場合は、雪原や丘がある付近で障害物を利用して戦うようにしよう。



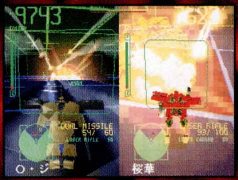
←対人戦では、ACを黒く塗ると有利だ。

第二回戦 仮想空間　高機動型、作戦勝ち

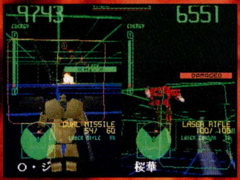
高機動AC桜華対重装甲ACO・ジの第2回戦は仮想空間での戦いだ。戦闘開始と共に地面に向かって攻撃を始めた桜華。



桜華のプラズマライフルによって、次々と爆発していく青いプレート。O・ジは前の戦いと同じくミサイルを発射した。



桜華はミサイルをかいくぐるような形でO・ジに急接近する。ミサイルは桜華のスピードについていくことができずに爆発。



ソード攻撃をかける桜華。O・ジはあわてて回避する。しかし、桜華の執拗な攻撃についにダメージゾーンへとたたき落とされてしまうのだった。

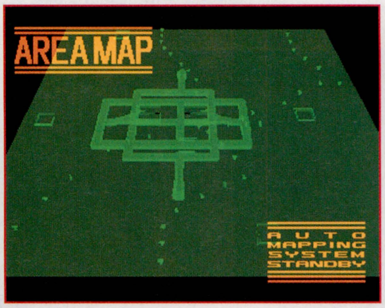


ARMOREDREPORT ガレージのメニューのA.C.NAME ENTRYを、セレクトボタンを押しながら選択する。すると、AC名ではなくパイロットの名前をつけ直すことができるようになる。

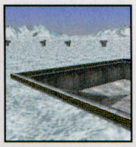
海底トンネル

対CPU	対人分割	対人ケーブル
―	―	○

MAP



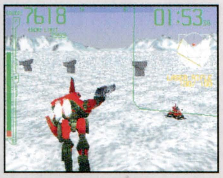
ステージの特徴



障害物が少ない平坦な地形と、地下トンネルの2種類の戦場があるステージ。これらは特徴がまったく違うため、自分の機体にあった場所での戦いを心がける必要がある。地下トンネルは結構大きいため、基本設定の場合は時間切れを起こしやすい。広さは中程度。

戦い方の方針

高機動力タイプのACを使う場合は地上。重装甲タイプは、相手との削り合いに持ち込める地下トンネルで戦おう。地下で戦う場合は、行き止まりに入り込まないように注意しよう。出口を塞がれてしまうと、脱出が難しくなる。

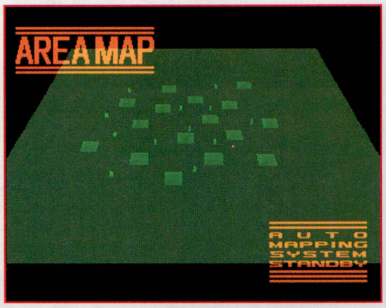


←常に自分のACが有利になる場所で戦え。

高原

対CPU	対人分割	対人ケーブル
○	○	○

MAP



ステージの特徴



高原が舞台のステージ。いくつかの丘以外には障害物がなく、地面には無数の地雷が埋め込まれている。接触するとダメージを受けるので、ジャンプ性能に長けた逆関節や2脚のレッグパーツを使うと良い。地雷は地面に黒く見え、射撃を加えて破壊することも可能。

戦い方の方針

地雷が非常に厄介。4脚やタンクタイプなど、空中の機動が苦手なパーツで構成してしまうと、地雷を避けられずに自滅してしまうのだ。地雷を踏まずに戦うのはほぼ不可能なので、これらが設置されていない丘の上で戦おう。

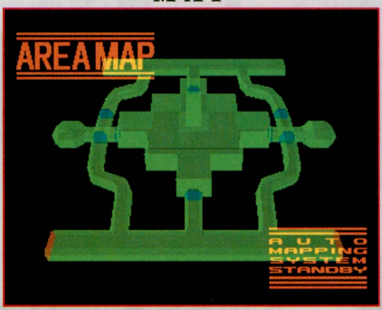


←相手が走行、4脚型ならばここを選ぼう。

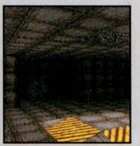
下水施設

対CPU	対人分割	対人ケーブル
―	○	○

MAP



ステージの特徴



下水路が舞台の密閉型ステージ。左右対称の構造で、中央の広間を細い通路が取り巻く。広間以外は自由に動けないので、重装甲タイプのACが有利だ。ステージ内にはいくつか扉がある。「LS-1000W」を使っているときは爆風で自分を傷つけてしまわないように注意しよう。

戦い方の方針

密閉型のステージで、狭い場所での戦いになる。相手との削り合いに負けないように防御力、攻撃力に重点をおいたセットアップが望ましい。ただ、通路などが戦場になるため、ミサイル系のような武装は、相手に命中しないことが多い。



←狭いので、多弾式のミサイルは不利。

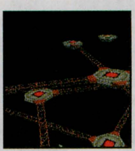
浮遊鉄骨

対CPU	対人分割	対人ケーブル
―	○	○

MAP



ステージの特徴



放射状に広がった鉄骨に足場が配置されている。鉄骨や足場から転落するとその場で敗北。全マップ中、最も難度の高い場所。鉄骨によって支えられていない足場の中には、上下に動くものがあり、中には乗っているだけでステージ外まで運ばれてしまうものも存在する。

戦い方の方針

足場が狭く、ひとつ間違えると転落してしまう。脚部パーツのスタビリティの数値が高いものを選ぼう。これが低いと、敵に攻撃を受けた際に足場から押し出されてしまうのだ。ただ、ジャンプができないのでタンク系のパーツは避けよう。



←空中戦に持ち込んで相手を落としてやろう。

第三回戦 高原

高機動型自滅！

地雷だらけの高原戦。桜華は地雷がない丘の上をめがけてジャンプ移動を試みる。O・ジはいつものようにミサイルを準備。



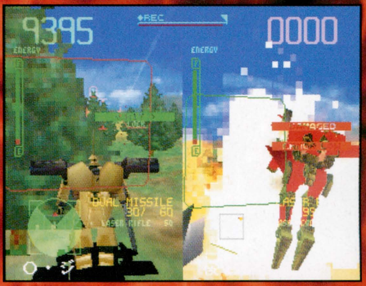
桜華は丘の上に立つと、O・ジにプラズマライフルを連射。しかし、直後に飛来したミサイルに吹き飛ばされてしまう。



じっとしているとO・ジのミサイルにやられてしまう桜華は、再び大きくジャンプ。O・ジを飛び越えて後ろに向かうが……。



今度は地雷を踏んでしまう。桜華が地雷の爆風で飛び上がっているところに、O・ジの追い打ちのミサイル攻撃で決着がついた。



ARMOREDREPORT 第1作目でのみ作ることができる強化人間は、自動的に名前が変更される。これをつけ直すには、A.C.NAME ENTRYをL2、R2、右ボタンを押したまま選択、すぐに□ボタンを押し続けるのだ。

夜間市街地

対CPU	対人分割	対人ケーブル
○	○	○

MAP



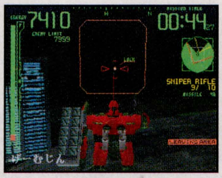
ステージの特徴



夜間の市街地を舞台にしたステージ。ビルが立ち並び、それらが障害物となっている。夜間雪原などと同じく暗いので、ACの姿が肉眼で見えにくい。ステージサイズは非常に大きく、全ステージ中最大クラス。対CPUのアリーナ、分割画面対戦、通信対戦のすべてで選べる。

戦い方の方針

建築物が多く、障害物だらけ。CPU戦ではこれを活用して敵の弾切れを誘おう。対人戦では、ビルの屋上に登って眼下にいる敵を狙い撃つという戦い方が有効的だ。その場合遠距離戦になるので、FCSを然るべきものに変更しておこう。

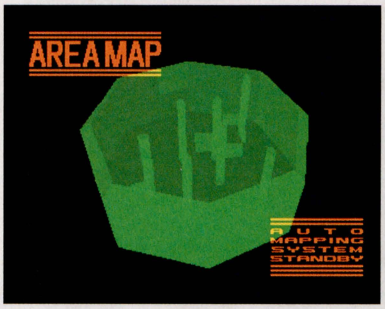


←ビルの上に登って相手を狙い撃て！

地底湖

対CPU	対人分割	対人ケーブル
○	○	○

MAP



ステージの特徴



ドーム上の密閉型ステージ。石の柱が点在しており、障害物の役割をはたしている。柱の中には所々に足場が突き出ており、ACを乗せることが可能。天井は高いが、広さはなく、ブースターを吹かせば端までたどり着く。天井から光が射しているが、外へ出ることはできない。

戦い方の方針

平坦なステージだが、柱が障害物となっている。空洞内は狭いので、ロック距離が短くてもFCSはできるだけサイトタイプが広いものを選ぼう。柱の一部には小さな足場になるような場所があり、ここに陣取って戦うこともできる。対人戦で有効。



←対人戦は柱の上から攻撃するのもいい。

高射砲

対CPU	対人分割	対人ケーブル
—	—	○

MAP



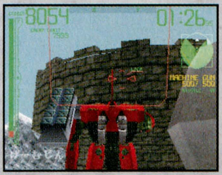
ステージの特徴



前作から登場のステージで、3つの塔が戦場となっている。塔は、てっぺんにパラボラアンテナがあるものと、砲台があるもの、なにもないものの3種類がある。パラボラアンテナがある塔の中程に足場があり、ここに乗ることができる。砲台やアンテナなどは破壊することが可能。

戦い方の方針

足場が小さいため、ジャンプを多用する機体だと非常に危険。敵から逃れるときはパラボラアンテナ塔の中程にある足場に脱出すれば、見つかりにくく便利。敵が見つけて寄ってきたら他の塔へ飛び移らないと足場が狭いので非常に危険だ。



←逃げるときは、塔の中程の足場を使おう。

水上基地

対CPU	対人分割	対人ケーブル
○	—	○

MAP



ステージの特徴



水上に建設された複数の基地が舞台。一見平坦に見えるが、基地にある建物と、その外側を取り巻いている壁、点在する柱など実は障害物が多い。とはいえ、柱は意図的に遮蔽物に利用できるほどのものではないので、高速戦闘に適した場所だと言える。

戦い方の方針

中央にある基地を遮蔽物にすることが勝利への鍵。後退するときは、一度基地内に飛び込んで建物を盾として使おう。基地の外側を取り巻いている壁を利用するのも有効だ。ちなみに細いので難しいが、乱立している柱の上に立つことは可能。



←広いのでミサイル系の武装を使おう。

第四回戦 夜間市街地

高機動型に翻弄され、惨敗の重装甲型

最後の対戦は夜間市街地。これまでの戦いでミサイルの性能に絶対の自身を持つO・ジは、開始直後からミサイルを乱射する。



O・ジの連続攻撃に対して、桜華は慌てずに横へジャンプした。桜華を追うミサイルは、ビルに阻まれて爆砕する。



O・ジは桜華を追いかけてミサイルを放つが、ことごとくビルに当たってしまう。しばらくするとミサイルが切れてしまい……。



機動力を生かした桜華は、O・ジの周囲を回りながらプラズマライフルで攻撃。スピード不足のO・ジはあえなく撃破されてしまうのだった。

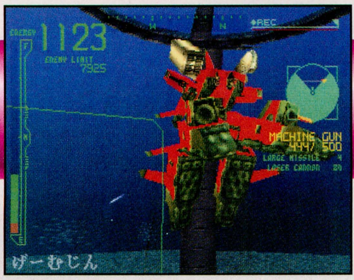


ARMOREDREPORT

ゲーム中に視点を変更する方法がある。セレクトボタンを押したまま△+□ボタンを押し、その後もう一度セレクトボタンでポーズを解除する。これでOK。もう一度セレクトボタンを押せば戻る。

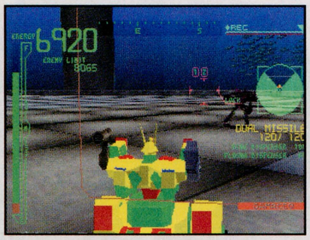
目標は最強、最上位か。否！　たまにはこんなお遊びを

アリーナ大特集

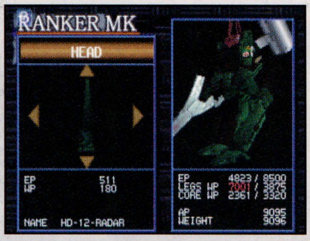


自作アリーナで新たな戦い

ACの機体と行動パターンなどを登録し､オリジナルのランキングが作成できる自作アリーナ。強いACのみを作成して壮絶な戦いを繰り広げるも､おふざけでヘンテコなACを作り上げるもよし。ここでは、後者のヘンテコACを作ってみました。げーむじんからの挑戦だ！



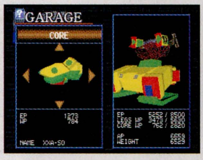
↑自作アリーナは、EXアリーナでは不可能であった４脚と２脚の戦いも可能だ。



↑奇抜なACを作るのが自作アリーナの醍醐味。とことんキテレツなものも楽しい。

アリーナ作成の手引き

ショップでパーツを購入してガレージでACを完成させ、登録が済んだらランキングの作成開始だ。１つのランキングに９体まで登録でき、作成したランキングはカスタムアリーナで体験できる。



↑ガレージでACを作成した後、新規ACとして登録する。



↑ランキング作成はランカーメイキングで行う。



↑ACの動作や順位を設定した後、アリーナ名を登録する。

編集部からの挑戦!!

GAME JIN ARENA

～げーむじんアリーナ～

●アリーナの特徴

げーむじん編集部が贈るアリーナ。全員凶悪な強化人間。つまり落ちこぼれなのでした…。

★順位表★

1位	我輩はキムラくん	必殺バンジーJP
2位	やH株式会社	DaYoNei
3位	ガラスの福原	ヘルちゃん
4位	ばっしー嬢	湯島 愛の逃避行
5位	つっちー008	哀屍輝Ⅳ　MkⅧ



必殺バンジーJP

我輩はキムラくん

一見、華奢にも見えるが、その装備は実に凶悪。カラーリングを見るまでもなく、本当に腹黒い。

使用パーツ

ヘッド	HD-12-RADAR	BOOST	B-P351
コア	XXL-DO	左肩	WM-AT
アーム	AN-K1	右肩	WR-RS7
レッグ	LB-1000-P	左腕	LS-99-MOONLIGHT
ジェネ	GBX-XL	右腕	WG-1-KARASAWA
FCS	FBMB-18X		★★★★★★★★★★★★★



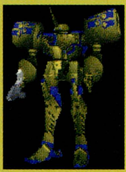
DaYoNei

やH株式会社

「やっぱ男のメカはタンクでしょう」その言葉通り、ACと言うよりむしろ戦車を思わせる。

使用パーツ

ヘッド	HD-08-DISH	BOOST	NO EQUIPMENT
コア	XCA-00	左肩	WM-AT
アーム	AW-MG25/2	右肩	WR-AT
レッグ	LC-MOS4545	左腕	NO EQUIPMENT
ジェネ	GBX-TL	右腕	NO EQUIPMENT
FCS	P/CV		★★★★★★★★★★★★★



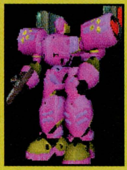
ヘルちゃん

ガラスの福原

持病・椎間板ヘルニアを活かして作りました～。腰が弱くって、重い装備できません。私の化身？

使用パーツ

ヘッド	HD-H10	BOOST	B-PT000
コア	XCA-00	左肩	NO EQUIPMENT
アーム	ANKS-1A46J	右肩	NO EQUIPMENT
レッグ	LN-SSVT	左腕	LS-100W
ジェネ	GBG-XR	右腕	WG-XP1000
FCS	P/CV		★★★★★★★★★★★★★



湯島　愛の逃避行

ばっしー嬢

ばっしー、今幸せ一杯なの。キーワードは湯島の小料理屋｡その後は愛の逃避行よ！バキューン!!

使用パーツ

ヘッド	HD-HELM	BOOST	B-P320
コア	XCH-01	左肩	XCF-9900
アーム	ANKS-1A46J	右肩	NO EQUIPMENT
レッグ	LNKS-1B46J	左腕	LS-99-MOONLIGHT
ジェネ	GBX-TL	右腕	WG-RF/5
FCS	RATOR		★★★★★★★★★★★★★



哀屍輝Ⅳ　MkⅧ

つっちー　008

気負って死神の名を愛機に付けた、新人によくあるタイプのAC。実力が伴わず下位に甘んじる。

使用パーツ

ヘッド	HD-4004	BOOST	B-HP25
コア	XXA-SO	左肩	WC-GN230
アーム	AN-863-B	右肩	WC-GN230
レッグ	LN-1001B	左腕	LS-99-MOONLIGHT
ジェネ	GBX-XL	右腕	WG-1-KARASAWA
FCS	TRYX-QUAD		★★★★★★★★★★★★★

本誌ライター鈴木と河合からの挑戦!!

MARVELOUS ARENA

～マーベラスアリーナ～

●アリーナの特徴

本誌ライターの鈴木と河合が贈るアリーナ。もう、思い残すことはないって感じィ。

★順位表★

1位	刃の下に心～	忍忍
2位	シンキくん	おにゅう
3位	イカ四郎	よっぱらい壱号
4位	リベッタ	げーむじん
5位	カラフラー	げんしょ君



忍忍

刃の下に心～

ひたすら軽くレーダーに認識されず、まるで忍者のよう。武器はブレードしか持たずに背後からズバッ!!

使用パーツ

ヘッド	HD-01-SRVT	BOOST	B-PT2000
コア	XXA-SO	左肩	NO EQUIP
アーム	AN-25	右肩	P77-ST
レッグ	LN-2KZ-SP	左腕	LS-99-MOONLIGHT
ジェネ	GRD-RX5	右腕	NO EQUIP
FCS	QX-21		★★★★★★★★★★★★★



おにゅう

シンキくん

「MOA」の新規パーツばかりを搭載したAC。新しモノ好きの人にお勧め。だけど強さは特に意識していない。

使用パーツ

ヘッド	HD-12-RADAR	BOOST	B-PT000
コア	XXL-DO	左肩	NO EQUIP
アーム	AW-R/4	右肩	NO EQUIP
レッグ	LB-H230	左腕	WR-RS7
ジェネ	GBX-XL	右腕	NO EQUIP
FCS	P/CV		★★★★★★★★★★★★★



よっぱらい壱号

イカ四郎

ビーム兵器をいっぱい持っているくせにジェネレータが低い。熱しすぎてオーバーヒートしやすいのです。

使用パーツ

ヘッド	HD-4004	BOOST	B-VR33
コア	XXL-DO	左肩	WC-01QL
アーム	AW-XC5500	右肩	WC-XP4000
レッグ	LF-TR-0	左腕	NO EQUIP
ジェネ	GRD-RX7	右腕	NO EQUIP
FCS	RATOR		★★★★★★★★★★★★★



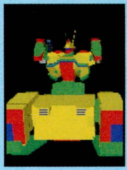
げーむじん

リベッタ

上半身が重装備で一見重そうだが、下半身はスリムで身軽。様々な能力が低く、強がりな少女のイメージ。

使用パーツ

ヘッド	HD-HELM	BOOST	B-T001
コア	XCH-01	左肩	NO EQUIP
アーム	ANKS-1A46J	右肩	NO EQUIP
レッグ	LN-2KZ-SP	左腕	LS-200G
ジェネ	GRD-RX5	右腕	WA-Finger
FCS	QX-21		★★★★★★★★★★★★★



げんしょ君

カラフラー

名づけてホバータンクマインレイヤー!! 通常なら重装にするタンクを､軽量にして楽しげに装備しました。

使用パーツ

ヘッド	HD-4004	BOOST	NO EQUIP
コア	XXA-SO	左肩	NO EQUIP
アーム	AW-S60/2	右肩	NO EQUIP
レッグ	LC-HTP-H5	左腕	WM-X15-EX
ジェネ	GBX-XL	右腕	WRR-10
FCS	FBMF-18X		★★★★★★★★★★★★★

ARMOREDREPORT　セレクトボタンを押しながら○＋×ボタン。その後セレクトボタンを押すと、戦闘中にカメラの位置が固定される。戻したい場合は、もう一度セレクトボタンを押せばいい。

ショップで入手不可能なパーツ大紹介!!

レアパーツ入手法

隠された力を入手してさらなる強化を!



「暴走MT破壊」「地下洞窟侵攻」「MT部隊救援」などのミッション内には隠しパーツがあり、これらは任務遂行時には見落としがちだった隠し通路や、空間などに存在する。ここでは、マップでの位置とそこまでの経路を解説しよう。

これらのパーツは対戦時には欠かせないほど強力なものばかりなので、必ず手に入れておきたい。



↑全26種類の新登場パーツ。これらはアリーナやミッション中に得られる。

推薦 隠しパーツ

P/CV

特技：バランスのとれたサイトタイプをもつコンピュータ

サイトタイプが広く「WG-1-KARASAWA」のような手持ちライフルを愛用するプレイヤーにお薦め。また、遠距離攻撃もやや有効。



↑手持ち武器用のFCSとしては、最高の性能を誇る。

暴走MT破壊

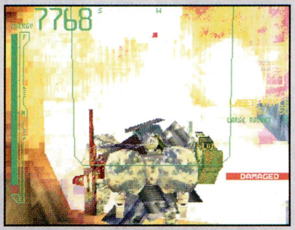
MISSION

HD-HELM

PARTS

ロック解除後、コンテナ小屋にむかえ!!

工場内の駐車場から侵入。中央の扉を撃破した後、左右のゲートロックを解除。入ってすぐ左の扉を開け、２本の岐路を左折するとコンテナ部屋に突き当たる。隠し場所は、入り口から左方向のコンテナを飛び越えた空間だ。ここでコンテナを破壊すると、パーツもろとも壊れてしまうので注意したい。



↑パーツ回収前は、暴走メカたちの攻撃にも要注意。コンテナ破壊に気をつけろ。



↑まさかこんな空間があったとは！ マップだけでは、見落としがちな場所だ。

MAP



↑マップはかなり複雑でわかりにくいものになっているが、ここでは２層にわかれている。ゲート通過後、すぐ左の扉に入ってその先も左に曲がる、とだけ覚えていれば問題ない。

地下洞窟侵攻

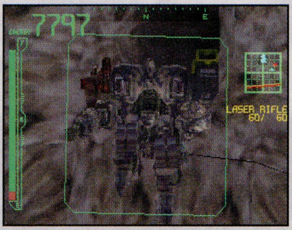
MISSION

WX-ED2

PARTS

マップのショートカットで楽々パーツ回収

比較的単純なステージ構成。スタート直後に抜ける小空洞では、道が２つに分岐している。ここで天井部までブーストジャンプし、道なりに沿って進んでいくと、T字路に突き当たる。隠し場所は、左に進んだ先の長方形の空洞だ。入り口から前方に向かい、左の角でパーツの回収が可能だ。

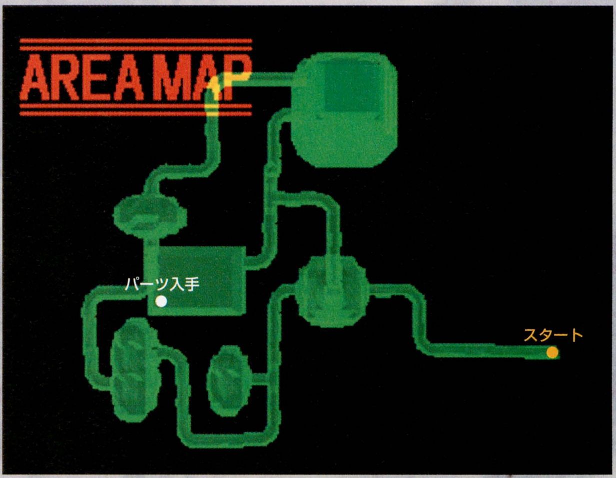


↑上を見上げると、通路らしきものが!! ショートカットの入り口だ。



↑パーツ回収の前に、天井から攻撃してくるミサイルメカを一掃してしまおう。

MAP



↑最初の空洞でマップ上では道が２つに分岐しているのに、右側の道の入り口がどこにあるかわからない、という人もいたのでは。そうです、実は天井にあるのでした。

ARMOREDREPORT エンブレムを壁紙にすることができる。これは自作、サンプルのどちらでも構わない。方法はガレージのEDIT EMBLEMでエンブレムをロード。表示されたらL1、R1を押しながらセレクトボタンだ。

アリーナで入手できるパーツ

今回はアリーナに登場するACが158体。これらの中には撃破することでスペシャルパーツを得ることができるACも存在する。ここではその解説をしよう。右下のパーツ一覧にあるパーツがそれらのスペシャルパーツで、右にある名前がこれを出すAC名だ。サブアリーナやEXアリーナにも相当数あるので、忘れずに取っておこう。

↓サブアリーナに挑戦できるようになったら、パーツゲットのチャンス。





↑どんどん撃破してパーツを得よう。売却して資金にするものいい。

推薦 隠しパーツ

LB-H230

特技：逆関接としては最高の性能を誇る！

逆関接にしては能力値のバランスが良くとれ、平均して高い優れモノ。新規パーツだが、その他のものに比べダントツで良いパーツだ。



↑冷遇されていた逆関節に光明。バランスがいいパーツだ。

パーツ一覧

	パーツ名	ランカーとアリーナ名		パーツ名	ランカーとアリーナ名
頭部	HD-12-RADAR	マスカレイド撃破時	肩部器	WRR-10	ゲストアリーナ制覇時
	HD-H10	トップキャップ撃破時		WX-C/4	シュペヒト撃破時
	HD-4004	フラッシュアート撃破時		P77-ST	マスターアリーナ制覇時
腕部	AN-891-S	ヒルホエール撃破時	手部器	WG-HG770	スタントライダー撃破時
	AW-R/4	EX300撃破時		WG-XW11	スターマインド撃破時
脚部	LN-S3	二脚限定アリーナ制覇時		WG-FGIWG-00	エディメイカー撃破時
	LB-H230	逆脚アリーナ制覇時		WG-RF/E	メール『昇格』時
	LF-TR-0	四脚アリーナ制覇時		WG-MG500E	ビビップー/E撃破時
	LC-HTP-H5	タンクアリーナ制覇時		LS-1000W	メール『アリーナ登録』時
肩	WM-MVG812	アドヴァンJr.撃破時	オプション	SP-ABS Re	チャンピオンアリーナ制覇時
	WM-X15-EX	ツーセルフ撃破時			
	WR-RS7	フロムソフトアリーナ制覇時			

MT部隊救助

MISSION

P/CV

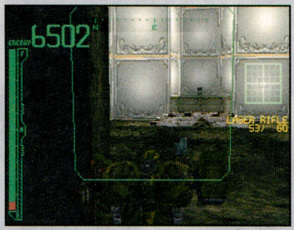
PARTS

パーツ回収前にM.T部隊を救助せよ!!

スタート後、まずは後方に潜むMTを先に倒してしまおう。その後センターストリート北東へ進んでマップを開くと、地下への道が表示される。ちょうど美術館のある場所だ。これを破壊すると地下通路が出現する。中は暗いが、真っ直ぐ進んだ先の十字路で左折し、その先の小部屋が隠し場所になっている。

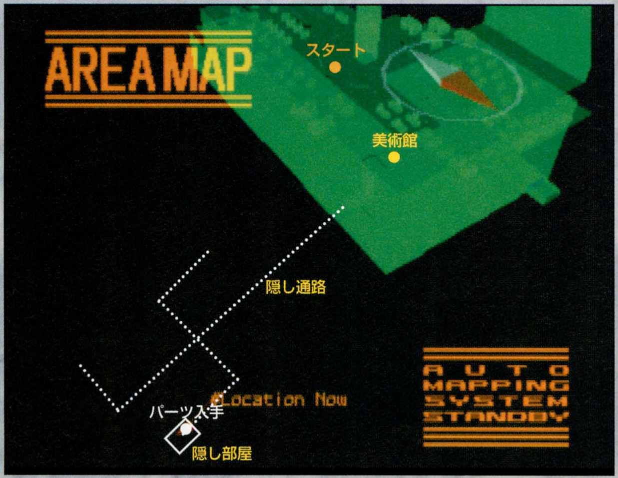


↑この建物が美術館。似たようなものばかりなので判別がつきにくい。



↑地下に下りたところにある小部屋。パーツは祭殿の上にある。

MAP



↑マップの形自体は長方形でシンプルだが、建物の数が多いため、方向がつかみにくい。方位磁石でもって自分の位置を確認しながら進むと良いだろう。

パーツ性能について

根強い人気を誇る『アーマードコア』シリーズ。前作からのファンも数多いと思われるが、今回どこか変なところがあると感じた場所はなかっただろうか。それは、多くのパーツの性能が変わっているのだ。

大きなものを上げれば「WA-Finger」の弾数が6分の1に激減したことや「WG-XFwPPk」の値段が倍近くまでアップしたこと。さらに「M118-TD」の弾増加率が1.5倍から1.2倍に減ったことなどだ。小さいものは、コアのミサイル迎撃性能などの表にあらわれないものまである。これらはバランス調整の為に行われたこと。とはいえ、前作における「WA-Finger」の強力さを思えば納得できるところだろう。



←前回は弾数3000発だった「WA-Finger」も、今作では500発に減少。その他様々な性能に変更が加えられている。

多弾ミサイルを受けずにすむという、対戦で非常に有効なテクニックをお教えする。オプションパーツのSP-JAMを装備するのだ。これだけで、最大2発までしか同時にロックオンできなくなる。

HEAD・CORE・ARMS・LEGS・GENERATOR・BOOSTER・FCS・WEAPON・OPTIONPARTS

全パーツ一覧 ALL PARTS LIST

『MOA』新規パーツは26種！ 全パーツ総数187の完全データ!!

ステータスの見方

全パーツ	頭	コア	腕	脚	ジェネレーター
	ブースター	FCS	武器	オプション	―

価格：パーツの値段。ショップでは売値と買値が一緒なので、自由にパーツを売り買いできる。

重量：パーツの重量。任務出撃時は、コアとレッグパーツの最大荷重の値を越えないようにしなければならない。

最大EG：パーツの消費エネルギー。任務出撃時は、全パーツの最大EGの合計値がジェネレーター出力の値以下でなければならない。

各パーツ	頭	コア	腕	脚	―
	―	―	―	―	―

AP：パーツの耐久力を表す。頭部、碗部、脚部、コアのAP合計値がACのAPとなる。戦闘中に0になるとプレイヤーの敗北だ。

実弾防御：SOLID（実弾）タイプの武器に対する防御力を表す。高いほど優秀でAPの消費値が低くなる。

EG防御：ENERGY（エネルギー）タイプの武器に対する防御力を表す。高いほど優秀でAPの消費値が低くなる。

各パーツ	武器腕	肩装備武器	腕装備武器	―	―
	―	―	―	―	―

サイト種別：武器固有のサイトタイプを表す。それぞれの説明はFCSの項を参照のこと。

攻撃力：弾が１発命中した時の攻撃力を表す。攻撃力の値が低くても、一度に複数の弾を発射する武器は相応に威力がアップする。

弾数・弾タイプ：弾数は武器の残弾数を表す。一度に複数発射するものはそれだけ減少が早い。タイプは弾が実弾かエネルギーかを表す。

弾単価：弾の単価を表す。実弾武器にのみ存在するパラメータで、アリーナでは計算されない。

射程距離：弾の射程距離を表す。レーダーレンジを基準にして考えれば、どれだけ届くかがわかる。

ロック数：その武器が一度でロックオンできる数。FCSのロックオン数がこれ以下の場合はそちらと同じになる。

発射間隔：弾を発射してから次弾を発射するまでの間隔。10を越えるあたりから、かなり遅くなってくる。

固有	頭	コア	―	脚	ジェネレーター
	ブースター	FCS	―	―	―

●頭部

コンピューター：３種あり、それぞれ任務中の状況説明の内容が変化。

マップ：AREAはマップ表示のみ、A&Pはマップ＋情報も表示される。NONEは周囲のみ表示。

ノイズキャンセラー：妨害電波無効装置の有無を表示。

バイオセンサー：生体反応センサーの有無を表示。

レーダー&レーダー範囲：レーダー装置搭載の有無とその範囲を表示。

●コア

肩部荷重：最大積載量。腕と腕武器の重量が関係する。

迎撃確率&範囲：敵のミサイルを迎撃する確率とその範囲。この範囲はACの前方に広がる。

スロット：各コアのスロット数。

●脚部

最大荷重：最大積載量。全パーツの重量が関係する。

移動速度：高ければ高いほど移動速度が速い。

安定性：攻撃をうけた時に弾かれる度合い。

回転速度：その場で回転するスピード。

待機EG：不動時のエネルギーの回復率。低いほど良い。

●ジェネレーター

出力：ジェネレーターの総出力。出撃時はこの数値を越えるパーツ構成ではならない。

容量：画面左のエネルギーゲージの容量。

レッドゾーン：エネルギーゲージのレッドゾーンの容量。

●ブースター

出力：数値が高いほどスピード上昇率が速い。

消費EG：エネルギーゲージの消費率。

●FCS

ロック数&時間&サイトタイプ：一度にロックできる数とその時間を表示。タイプはそれぞれの形や広さを表示。

●レーダー

範囲&表示形式&ミサイル表示：レーダーの反応範囲と３種のレーダーを種類、ミサイルの有無を表示。

パーツ一覧の●マークとパーツの 特技 について

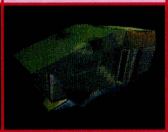
パーツ一覧に●マークで記したものは今回編集部が特にオススメパーツとして選んだものだ。これらの説明は覧外で 特技 を説明しているのでACのパーツ構成に迷ったときに参考にしてほしい。

○ HEAD（頭部）		価格	重量	最大EG	AP	実弾防御	EG防御	コンピューター	マップシステム	ノイズキャンセラー	バイオセンサー	レーダー	レーダー範囲
①HD-01-SRVT	ショップ	26500	122	350	816	154	149	高性能	AREA	―	有	―	―
②HD-2002	〃	29000	156	457	787	140	154	標準型	AREA	―	―	有	6000
③HD-X1487	〃	19000	166	420	975	160	185	旧式	NONE	有	有	―	―
④HD-REDEYE	〃	41100	146	538	840	148	151	高性能	A&P	―	―	有	5980
⑤HD-D-9066	〃	43200	138	657	885	165	232	標準型	AREA	―	有	有	6120
⑥HD-GRY-NX	〃	14700	232	218	1004	194	134	旧式	NONE	―	―	―	―
⑦HD-06-RADAR	〃	51800	145	875	741	109	194	標準型	A&P	有	―	有	8120
⑧HD-ONE	〃	68100	161	304	800	132	129	高性能	AREA	有	有	有	7980
⑨HD-08-DISH	〃	33200	133	716	870	205	162	標準型	A&P	―	―	―	―
⑩HD-ZERO	〃	22500	185	431	925	221	149	旧式	NONE	―	―	有	6300
⑪HD-G780	〃	82500	393	723	905	146	292	旧式	A&P	有	有	有	7600
⑫HD-12-RADAR	新規	72600	180	511	831	104	159	標準型	A&P	有	有	有	8720
⑬HD-HELM	新規	63200	134	793	850	172	185	高性能	A&P	―	―	有	7300
⑭HD-H10	新規	81000	261	332	956	204	210	旧式	AREA	―	―	―	―
⑮HD-4004	新規	44100	139	628	820	146	138	高性能	AREA	有	―	有	6200

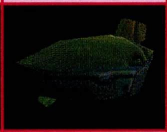
①HD-01-SRVT



②HD-2002



③HD-X1487



④HD-REDEYE



⑤HD-D-9066



⑥HD-GRY-NX



⑦HD-06-RADAR



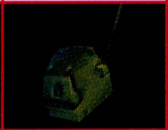
⑧HD-ONE



⑨HD-08-DISH



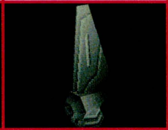
⑩HD-ZERO



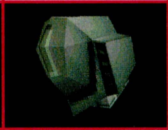
⑪HD-G780



⑫HD-12-RADAR



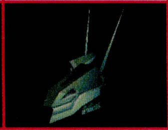
⑬HD-HELM



⑭HD-H10



⑮HD-4004



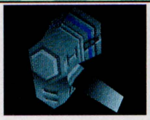
ヘッドパーツの特殊能力、ノイズキャンセラーは今回初登場の能力。この性能はロケット砲WR-RS7の効果を半減させる。WR-RS7の能力は、10秒間相手をロックオンできなくなるというものだ。

○ BACK WEAPON（レーダー）			価格	重量	最大EG	範囲	表示形式	ミサイル表示
①RXA-01WE	ショップ		12100	210	243	8650	STANSERD	ー
②RZ-A0	〃		17900	480	387	11500	CIRCLE	ー
③RXA-99	〃		14500	160	267	8800	STANSERD	ー
④RXA-77	〃		23000	125	274	8700	STANSERD	有
⑤RZ-A1	〃		33000	433	403	15700	CIRCLE	ー
⑥RZT-333	〃		27700	343	451	11700	OCTAGON	有
⑦RZ-BBP	〃		40900	454	566	16300	CIRCLE	有
⑧RZ-Fw2	〃		82100	352	826	21300	OCTAGON	有

推薦 ～レーダー～ RZ-Fw2

特技 レーダー範囲のサイズは一級品！

レーダー選びのポイントはレーダー範囲。サイトが最も広いこのパーツがお勧めだ。



↑軽くてサイトの狭い物はお勧めできない。

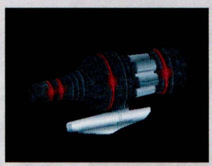
○ CORE（コア）			価格	重量	最大EG	AP	実弾防御	EG防御	肩部荷重	迎撃確率	迎撃範囲	スロット
①XCA-00	ショップ		61500	1103	1046	2710	530	505	2770	48	48	8
②XCL-01	〃		88000	885	1380	2380	492	610	2450	48	64	16
③XCH-01	〃		72000	1384	873	3015	615	543	3600	48	32	12
④XXA-S0	〃		122000	784	1273	2050	580	560	2820	50	50	17
⑤XXL-D0	新規		115000	910	1120	2960	608	610	3320	32	20	5

○ OPTION PARTS			価格	使用スロット	補足
①SP-MAW	ショップ	ミサイル警戒装置	14200	1	レーダーに敵ミサイル表示
②SP-JAM	〃	対ミサイル・ジャマー	26000	3	5秒に一回ミサイルロック解除
③SP-M/AUTO	〃	ミサイル自動投射装置	12900	1	フルロックと同時に発射
④SP-ABS	〃	オートバランサー強化装置	29600	1	キャノン発射時安定性に+800
⑤SP-SAP	〃	ショックアブソーバ強化装置	31800	1	被弾時安定性に+800
⑥SP-CND-K	〃	増設パルスコンデンサ	21000	4	ジェネレーター容量に+1200
⑦SP-AXL	〃	FCSアクセラレータ	24000	2	ロックオン時間を15%短縮
⑧SP-S/SCR	〃	実体弾反射スクリーン	33000	2	実体弾ダメージを15%軽減
⑨SP-E/SCR	〃	エネルギー弾中和スクリーン	38500	1	エネルギー弾ダメージを15%軽減
⑩SP-EH	〃	エネルギー兵器連射装置	45000	1	エネルギー武器の連射を20%UP
⑪SP-E+	〃	エネルギー高効率化装置	45000	1	エネルギー武器のダメージを15%UP
⑫SP-DEtq	〃	パルス加速装置	245000	5	右囲み参照
⑬P-ABS/Re	〃	オートバランサー強化装置	68000	2	被弾時安定性に+1200

推薦 ～オプションパーツ～ SP-DEtq

特技 エネルギー兵器使用者は必須！値段以上の性能だ!!

このパーツはエネルギー武器のエネルギー消費を25%押さえる。

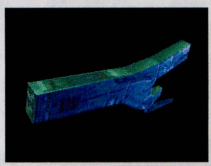


←スロット数は多いが、絶対に装備しよう。

～アームウェポン～ WG-1-KARASAWA

特技 手持ち型武器最強！伝説はいまだ健在だ!!

その威力は最大最強!! ただし弾数が少なく重いのが玉にキズ。



←攻撃力の高さは他の武器の比ではない！

○ ARMS（腕）			価格	重量	最大EG	AP	実弾防御	EG防御
①AN-101	ショップ		19000	1228	1006	1670	384	374
②AN-201	〃		15300	1054	877	1635	352	334
③AN-K1	〃		49000	905	930	1790	339	402
④AN-D-7001	〃		23000	1445	1512	1743	306	453
⑤AN-3001	〃		39500	1612	1258	1935	477	353
⑥ANKS-1A46J	〃		42100	2120	1415	1990	659	496
⑦AN-863-B	〃		34000	1726	1394	1880	517	406
⑧AN-25	〃		28400	853	682	1826	344	284
⑨AN-891-S	新規		54200	1790	1290	1920	480	509

推薦 ～コア～ XXA-SO

特技 スロット数最多!! OPパーツつけ放題!

防御力はXCL-01よりも低く、コアパーツ中最低だがスロット数が非常に多い。



↑APの低さがこのパーツのネックだ。



ARMORED REPORT ミッション一口攻略①「敵要塞攻略」。勝利条件は敵の全滅。要塞のまわりにいるMTをすべて撃破しても、その直後にATの増援が登場する。武器の弾数を残すように戦う必要があるだろう。

○ LEGS（2脚）			価格	重量	最大EG	AP	実弾防御	EG防御	最大荷重	移動速度	安定性	回転速度	待機EG
①LN-1001	ショップ	標準	28500	1966	1725	3235	556	531	4520	277	1018	115	643
②LN-SSVT	〃	軽量	44000	1528	2338	2795	482	507	3560	445	596	123	608
③LN-3001	〃	重装	52200	3137	2206	3703	815	594	6600	153	2518	107	670
④LN-1001-PX-0	〃	標準	25000	1892	1844	3035	528	508	4130	280	904	116	541
⑤LN-501	〃	軽量	71800	1675	2910	2947	508	535	3990	451	854	123	835
⑥LN-SSVR	〃	重装	32400	2750	2013	3606	789	532	5400	148	2150	110	847
⑦N-1001B	〃	標準	45200	2305	1889	3383	585	543	4680	272	1320	112	676
⑧LN-3001C	〃	重装	64100	3528	2418	3977	824	602	7100	151	2977	106	910
⑨LN-S3	新規	重装	75000	2300	2050	3426	752	680	5630	106	1480	106	969
⑩LN-502	ショップ	標準	35800	1790	2466	3343	538	592	3800	275	843	119	857
⑪LN-D-8000R	〃	標準	49000	2426	2350	3532	510	656	4770	269	1200	112	1345
● ⑫LN-2KZ-SP	〃	軽量	118000	1820	3034	2210	648	742	4420	383	3025	118	582
⑬LNKS-1B46J	〃	重装	48000	3065	2304	3788	772	608	6100	146	3802	109	1132

○ LEGS（逆間接）			価格	重量	最大EG	AP	実弾防御	EG防御	最大荷重	移動速度	安定性	回転速度	待機EG
①LB-4400	ショップ		17300	2520	1400	3560	617	451	4120	294	2084	125	286
②LB-4401	〃		31800	2910	1456	3810	672	468	4610	287	2713	128	345
③LB-4303	〃		24000	2647	1585	3575	643	488	4280	291	2505	133	371
④LB-1000-P	〃		20500	2095	1228	3514	609	444	3875	286	2310	142	198
⑤LBKS-2B45A	〃		27000	2480	1703	3731	584	515	4090	299	1985	137	425
⑥LB-H230	新規		56000	3458	1848	3880	695	430	5124	275	2954	125	305

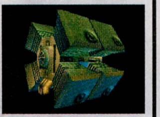
○ LEGS（4脚）			価格	重量	最大EG	AP	実弾防御	EG防御	最大荷重	移動速度	安定性	回転速度	待機EG
①LF-205-SF	ショップ		42600	2137	2810	2841	446	654	3450	483	580	116	2265
②LFH-X3	〃		56000	2400	2988	3100	468	610	3810	421	710	105	1990
③LF-DEX-1	〃		69000	2650	4016	3179	557	553	4450	360	820	110	2972
④LF-TR-0	新規		92000	2593	3358	2546	589	669	4360	504	542	110	1600
⑤LFH-X5X	ショップ		82000	2880	3584	3328	497	700	5000	442	1110	101	3250

○ LEGS（キャタピラ）			価格	重量	最大EG	AP	実弾防御	EG防御	最大荷重	移動速度	安定性	回転速度	待機EG
①LC-MOS18	ショップ		16000	4182	978	3928	773	535	8000	105	4245	91	295
②LC-UKI60	〃		25500	3860	1104	3822	741	551	6950	138	3710	98	324
③LC-HTP-AAA	〃		38500	2915	2877	3688	656	625	4130	250	630	118	2355
④LC-MOS4545	〃		59000	3610	2609	3990	835	668	7400	211	5101	112	1312
⑤LC-HTP-H5	新規		64000	3056	3140	3884	687	645	5630	284	731	112	2525

推薦 ～ジェネレーター～ GRD-RX5

特技 最軽量パーツで すばやく動ける!!

軽量級のAC使用のプレイヤーにお勧めなのがこのGRD-RX5だ。かなり重量的に負担が掛かるジェネレーター中で、能力的にも他のものと引けは取らないのだ。

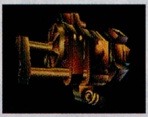


↑軽いパーツが欲しいなら、コレだ。

推薦 ～ジェネレーター～ GBG-XR

特技 2つのパーツの力を 合わせ無敵状態に!!

最大荷重に余裕がある場合は、このGBG-RXがいい。ちょっと重いが出力容量共に最高のパーツだ。KARASAWAなど、エネルギー武器を使うプレイヤーにお勧め。

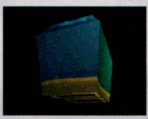


↑バランスのよい使いやすいパーツ。

推薦 ～ブースター～ B-P320

特技 軽量、更に 効率がバツグン!!

これはブースターの中でもかなり軽量。出力は高くないが、軽量級のACの場合はそれほど気にならない。また、消費するエネルギー量も少なく、効率は非常に高い。



↑エネルギー消費量が少なくてよい。

推薦 ～ブースター～ B-T001

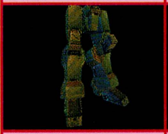
特技 バランスを考えるなら これをチョイス!!

最軽量のパーツ。しかし、その出力は平均以上で、その上エネルギー消費量も高くない。バランス面でみれば最高のパーツだ。ブースターなら、まずはこれを試してみよう。



↑特徴は、最軽量にして高出力!!

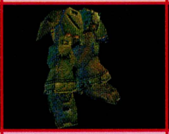
①LN-1001



②LN-SSVT



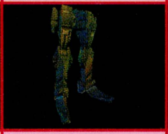
③LN-3001



④LN-1001-PX-0



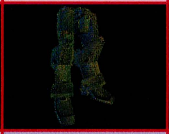
⑤LN-501



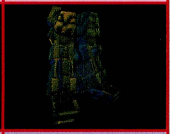
⑥LN-SSVR



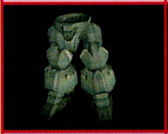
⑦N-1001B



⑧LN-3001C



⑨LN-S3



⑩LN-502



⑪LN-D-8000R



⑫LN-2KZ-SP



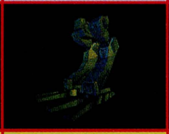
⑬LNKS-1B46J



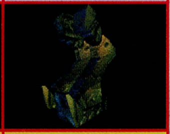
①LB-4400



②LB-4401



③LB-4303



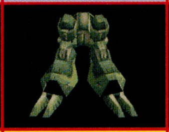
④LB-1000-P



⑤LBKS-2B45A



⑥LB-H230



①LF-205-SF



②LFH-X3



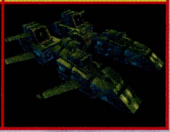
③LF-DEX-1



④LF-TR-0



⑤LFH-X5X



①LC-MOS18



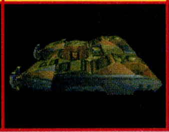
②LC-UKI60



③LC-HTP-AAA



④LC-MOS4545



⑤LC-HTP-H5



ミッション一口攻略②「潜水艦死守」。潜水艦の艦尾に立ってヘリを迎撃。6機撃墜した後、寄ってくる敵巡洋艦にその場から攻撃しよう。長いレンジの武器とNARROW&DEEPのFCSが必須だ。

○ GENERATOR			価格	重量	最大EG	出力	容量	RED ZONE
● ①GPS-VVA	ショップ		19500	308	—	6000	28000	7800
②GPS-V6	〃		32000	363	—	6000	43000	5000
● ③GRD-RX5	〃		23300	225	—	6560	38000	4000
④GRD-RX6	〃		27800	286	—	6800	33000	4000
⑤GRD-RX7	〃		38700	348	—	7440	31500	5000
⑥GBG-10000	〃		43500	398	—	9988	34000	2980
● ⑦GBG-XR	〃		56000	452	—	8207	48000	3250
⑧GBX-TL	〃		38000	1582	—	9055	50000	22000
⑨GBX-XL	〃		139000	975	—	8500	52000	3300

○ BOOSTTERS			価格	重量	最大EG	出力	消費EG	効率
● ①B-P320	ショップ		10800	208	28	9800	4360	2.25
②B-P350	〃		13700	162	33	12800	4410	2.90
● ③B-T001	〃		34000	149	30	17300	4600	3.76
④B-T2	〃		31500	235	38	14800	3850	3.84
⑤B-P351	〃		25500	288	41	21000	6980	3.01
⑥B-VR-33	〃		48500	255	35	19000	5070	3.75
⑦B-HP25	〃		52500	186	35	8500	2520	3.37
⑧B-PT000	新規		62500	301	52	23400	7450	3.14

○ FCS			価格	重量	最大EG	ロック数	ロック時間	サイトタイプ
①COMDEX-C7	ショップ		11100	14	24	4	50	STANDARD
②COMDEX-G0	〃		22500	14	24	4	40	STANDARD
③COMDEX-G8	〃		16400	14	24	6	60	STANDARD
● ④QX-21	〃		20300	8	12	1	40	W&S
⑤QX-AF	〃		35700	10	16	2	40	W&S
⑥TRYX-BOXER	〃		48100	10	19	3	50	LENGTHWAY
⑦TRYX-QUAD	〃		63000	18	38	6	50	SIDEWAY
⑧QX-9009	〃		96000	24	55	6	60	N&D
⑨FBMB-18X	〃		108000	21	65	6	32	W&S
● ⑩RATOR	〃		129000	18	75	2	35	N&D
⑪P/CV	新規		96000	24	55	1	35	STANDARD

推薦 ～レッグ～ LN-2KZ-SP

特技 2脚の最高傑作！

ベストパーツは高機動型のLN-2KZ-SP。速度が速くかなりの荷重を搭載可能。



↑値段は張るが、性能はピカー。

推薦 ～エフシーエス～ QX-21

特技 サイトタイプの幅広し！ アリーナ&VSで有利!!

FCSで最高のサイトのサイズをもっているのがQX-21だ。その分、ロックオンできる距離は短いので一部のミッションには不向きだが、アリーナや対戦ならば絶大な力を発揮する。プラズマライフルなどに有効だ。ただ、最大ロックオン数が1しかないので、一度に複数のミサイルを発射する武器などには適応しない。

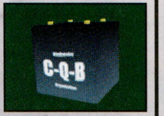


←サイトタイプが広く、攻撃を命中させやすい。

推薦 ～エフシーエス～ RATOR

特技 長距離の相手も確実にロック!!

高価なだけにQX-9009よりもロックオンできる距離が長い。ただし、重量が重く、ロック時間は短め。ミッションより対戦にお勧めのパーツだ。

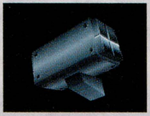


↑特に遠距離の相手に対して有効だ。

推薦 ～バックウェポン～ WM－AT

特技 狙いを定めりゃ 1発逆転も可能!?

異常に威力があり、ミサイル中最強パーツといっても過言ではない。ただし射程距離は短めなので、ある程度近づかなければならない。



↑弾数は最大4つまで入る。あたれば即死!?

推薦 ～バックウェポン～ WC－01QL

特技 軽量・連射可能・威力大で文句なし!!

威力は高めで、重量が軽い。射程距離はWC-IR24の次に長いレーザーキャノンだ。連射もきくので、ビームキャノン系の中ではいちばんお勧め。



↑性能のわりには、低価格なのが嬉しい。

推薦 ～バックウェポン～ WC－CN35

特技 数撃ちゃあたる！の精神で!!

威力はさほど高くないが、連射が特によくきく。手武器で弾数の少ないパーツを装着しているプレイヤーは、このパーツで補うと良いだろう。



↑パーツの価格、弾単価共にお買い得価格だ。



ARMOREDREPORT ミッション一口攻略③「旧兵器破壊」。旧兵器は遠～中距離への攻撃力が高いが、近距離へは攻撃できない。ミッションが開始したら、まっすぐにジャンプして兵器の上に乗ってしまおう。

○ BACK WEAPON（ミサイル）			価格	重量	最大EG	サイト種別	攻撃力	弾数	弾タイプ	弾単価	射程距離	ロック数	発射間隔	EG消費
①WM-S40/1	ショップ	小型ミサイル	18700	245	245	STANDARD	830	40	SOLID	130	9000	1	10	―
②WM-S40/2	〃	小型ミサイル	23000	337	320	STANDARD	830	40	SOLID	130	9000	2	10	―
③WM-S60/4	〃	小型ミサイル	28800	520	349	STANDARD	830	60	SOLID	130	9000	4	10	―
④WM-S60/6	〃	小型ミサイル	38100	583	353	STANDARD	830	60	SOLID	130	9000	6	10	―
⑤WM-MVG404	〃	中型ミサイル	31000	620	280	STANDARD	1560	24	SOLID	252	10000	1	10	―
⑥WM-MVG802	〃	中型ミサイル	44000	718	220	STANDARD	1560	32	SOLID	252	10000	2	10	―
⑦WM-L201	〃	大型ミサイル	46200	835	180	STANDARD	4300	12	SOLID	897	12500	1	10	―
⑧WM-X201	〃	特殊ミサイル	62250	720	250	STANDARD	980	18	SOLID	1125	12000	1	15	―
⑨WM-X5-AA	〃	爆雷	19300	616	85	NO ROCK	675	10	SOLID	270	―	―	50	―
⑩WM-X10	〃	爆雷	24800	939	105	NO ROCK	675	10	SOLID	560	―	―	50	―
⑪WM-P4001	〃	デュアルミサイル	43800	755	320	STANDARD	830	60	SOLID	130	9000	1	10	―
⑫WM-PS-2	〃	トリプルミサイル	66700	1125	360	STANDARD	830	90	SOLID	130	9000	1	10	―
●⑬WM-AT	〃	大型ミサイル	256800	1507	382	STANDARD	9830	4	SOLID	3510	5800	1	35	―
⑭WM-TO100	〃	小型ミサイル	86200	725	290	STANDARD	230	120	SOLID	150	9000	6	5	―
⑮WM-SMSS24	〃	中型ミサイル	118300	655	308	STANDARD	1630	40	SOLID	420	9000	4	10	―
⑯M118-TD	〃	追加弾装	96300	455	0	―	―	―	0	―	―	―	―	―
⑰WM-MVG812	新規	小型ミサイル	54000	1016	300	STANDARD	830	40	SOLID	300	10000	4	30	―
⑱WM-X15-EX	新規	プラズマ爆雷	86000	580	330	NO ROCK	1560	60	ENERGY	0	―	―	15	1200

○ BACK WEAPON（ロケット）			価格	重量	最大EG	サイト種別	攻撃力	弾数	弾タイプ	弾単価	射程距離	ロック数	発射間隔	EG消費
①WR-S50	ショップ	小型ロケット弾	15900	218	8	NO ROCK	1310	50	SOLID	110	12500	―	8	―
②WR-S100	〃	小型ロケット弾	32400	846	15	NO ROCK	1310	100	SOLID	110	12500	―	12	―
③WR-M50	〃	中型ロケット弾	27600	677	13	NO ROCK	2240	50	SOLID	220	14000	―	12	―
④WR-M70	〃	中型ロケット弾	36500	718	24	NO ROCK	2240	70	SOLID	220	14000	―	16	―
⑤WR-L24	〃	大型ロケット弾	29460	805	18	NO ROCK	3980	24	SOLID	417	17700	―	16	―
⑥WR-RS7	新規	スペシャルロケット弾	176000	759	31	NO ROCK	200	12	SOLID	2046	15500	―	40	―
⑦WRR-10	新規	機雷弾	143000	351	24	NO ROCK	2240	100	SOLID	436	0	―	8	―

○ BACK WEAPON（キャノン）			価格	重量	最大EG	サイト種別	攻撃力	弾数	弾タイプ	弾単価	射程距離	ロック数	発射間隔	EG消費
●①WC-CN35	ショップ	チェーンガン	32750	593	11	SPECIAL	338	250	SOLID	52	10000	1	2	―
②WC-ST120	〃	スラッグガン	56000	827	6	SPECIAL	183	80	SOLID	156	8100	1	22	―
③WC-LN350	〃	リニアガン	41800	425	8	SPECIAL	690	120	SOLID	108	9000	1	6	―
④WC-GN230	〃	グレネ-ドランチャー	75200	1230	8	N&D	3520	15	SOLID	985	12000	1	32	―
⑤WC-XP4000	〃	パルスキャノン	61000	318	364	N&D	770	100	ENERGY	―	9000	1	5	4600
⑥WC-XC8000	〃	プラズマキャノン	78700	1110	455	N&D	2065	50	ENERGY	―	8500	1	10	6900
●⑦WC-01QL	〃	レーザーキャノン	69500	273	618	N&D	1531	80	ENERGY	―	12000	1	7	5100
⑧WC-SPGUN	〃	スラッグガン	89500	912	10	SPECIAL	208	50	ENERGY	―	9200	1	8	3200
⑨WC-IR24	〃	レーザーキャノン	159500	1006	806	N&D	3025	20	ENERGY	―	15000	1	40	4800

○ BACK WEAPON（両肩装備）			価格	重量	最大EG	サイト種別	攻撃力	弾数	弾タイプ	弾単価	射程距離	ロック数	発射間隔	EG消費
①WX-S800/2	ショップ	デュアルミサイル	69400	1650	415	STANDARD	1120	60	SOLID	515	11000	1	12	0
●②WX-S800-GF	〃	デュアルミサイル	90900	1110	656	STANDARD	1120	60	SOLID	515	11000	1	10	0
③XCS-9900	〃	特殊ミサイル	94500	1480	310	STANDARD	980	20	SOLID	1125	12000	1	15	0
④WX-ED2	新規	プラズマキャノン	74000	1350	750	STANDARD	572	160	ENERGY	0	12000	1	6	1600
⑤WX-C/4	新規	レーザーキャノン	138000	1670	905	STANDARD	1259	60	ENERGY	0	7600	1	32	2300
⑥P77-ST	新規	ステルス	230000	1780	998	NO ROCK	0	0	―	0	0	0	0	0



ARMOREDREPORT

説明書に載っているが、見逃しやすいテクニック①上や下に射界を動かした後、すぐに戻す方法がある。上に向けるボタンと、下に向けるボタンを同時に押すのだ。通常通りの場合、L2とR2ボタンだ。

○ ARM WEAPON（銃）			価格	重量	最大EG	サイト	攻撃力	弾数	弾タイプ	弾単価	射程距離	ロック数	発射間隔	EG消費
①WG-RF35	ｼｮｯﾌﾟ	ライフル	11400	415	6	W&S	218	200	SOLID	18	8500	1	5	—
②WG-MGA1	〃	マシンガン	14000	370	4	W&S	85	500	SOLID	9	6300	1	1	—
③WG-MG500	〃	マシンガン	28400	458	4	W&S	135	500	SOLID	15	7800	1	2	—
④WG-AR1000	〃	マシンガン	42300	516	8	SPECIAL	105	1000	SOLID	12	7000	1	1	—
⑤WG-HG235	〃	ハンドガン	19000	170	22	W&S	226	100	SOLID	68	4800	1	5	—
⑥WG-RF/5	〃	ｽﾅｲﾊﾟｰﾗｲﾌﾙ	41500	295	5	SPECIAL	795	80	SOLID	83	20000	1	10	—
⑦WG-RF/P	〃	ｽﾅｲﾊﾟｰﾗｲﾌﾙ	33100	308	4	SPECIAL	918	60	SOLID	95	16000	1	12	—
⑧WG-HG512	〃	ハンドガン	26200	324	10	W&S	437	120	SOLID	48	5800	1	8	—
⑨WG-FG99	〃	火炎放射器	58300	352	9	NO LOCK	512	500	SOLID	41	900	1	1	—
⑩WG-B2120	〃	バズーカー	59740	778	13	SPECIAL	1730	80	SOLID	163	8200	1	16	—
⑪WG-B2180	〃	バズーカー	75900	905	16	SPECIAL	2330	50	SOLID	348	7800	1	22	—
⑫WG-XP1000	〃	ﾊﾟﾙｽﾗｲﾌﾙ	46000	188	246	SPECIAL	302	180	ENERGY	—	15000	1	3	1100
⑬WG-XP2000	〃	ﾊﾟﾙｽﾗｲﾌﾙ	61500	265	285	SPECIAL	435	200	ENERGY	—	18000	1	6	1500
⑭WG-XC4	〃	ﾌﾟﾗｽﾞﾏﾗｲﾌﾙ	51000	686	308	SPECIAL	820	100	ENERGY	—	8000	1	10	3800
● ⑮WG-1-KARASAWA	〃	ﾌﾟﾗｽﾞﾏﾗｲﾌﾙ	75000	1120	422	SPECIAL	1550	50	ENERGY	—	10000	1	8	2900
⑯WG-RFM118	〃	ライフル	95000	512	10	SPECIAL	340	160	SOLID	45	11000	1	5	—
⑰WG-XFwPPk	〃	ﾚｰｻﾞｰﾗｲﾌﾙ	132000	998	395	SPECIAL	1120	100	ENERGY	—	14000	1	10	2400
⑱WG-HG1	〃	ハンドガン	72000	283	52	W&S	280	100	SOLID	56	6300	1	8	—
⑲WG-PB26	〃	ｸﾞﾚﾈ･ﾄﾞﾗﾝﾁｬｰ	113000	681	34	SPECIAL	2200	24	SOLID	1015	9000	1	10	—
⑳WA-Finger	〃	マシンガン	275000	150	120	SPECIAL	155	500	SOLID	8	3700	1	2	100
㉑WG-HG770	新規	ハンドガン	59000	210	64	W&S	540	100	SOLID	147	7300	1	7	—
㉒WG-XW11	新規	ﾚｰｻﾞｰﾗｲﾌﾙ	61000	547	451	SPECIAL	549	70	ENERGY	—	10500	1	6	2600
㉓WG-FGI-00	新規	火炎砲弾	62300	815	18	W&S	200	60	SOLID	104	8600	1	15	—
㉔WG-RF/E	新規	ｽﾅｲﾊﾟｰﾗｲﾌﾙ	71000	412	156	SPECIAL	3800	10	ENERGY	—	22000	1	48	4800
㉕WG-MG500/E	新規	マシンガン	56100	415	10	SPECIAL	185	500	ENERGY	—	6800	1	2	817

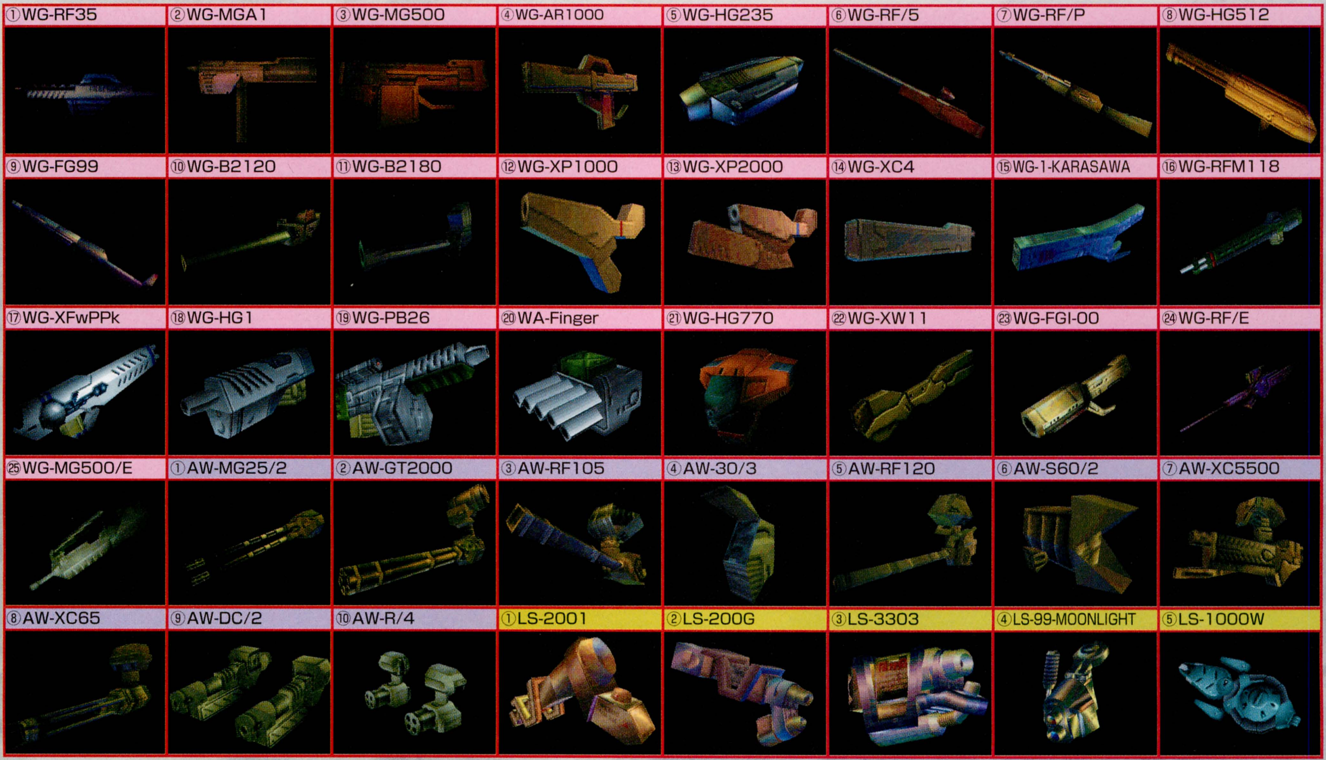
○ ARMS（特殊腕）			価格	重量	最大EG	AP	実弾防御	EG防御	サイト種別	攻撃力	弾数	弾タイプ	弾単価	射程距離	ﾛｯｸ数	発射間隔
①AW-MG25/2	ｼｮｯﾌﾟ	マシンガン	54500	1193	78	812	0	0	SPECIAL	158	400	SOLID	33	8800	1	2
②AW-GT2000	〃	ｶﾞﾄﾘﾝｸﾞｶﾞﾝ	48600	1415	92	1132	0	0	SPECIAL	305	300	SOLID	62	7800	1	2
③AW-RF105	〃	キャノン	77600	1530	106	1280	0	0	N&D	1530	100	SOLID	220	9300	1	15
④AW-30/3	〃	ﾃﾞｭｱﾙﾐｻｲﾙ	56400	480	377	688	0	0	STANDARD	830	80	SOLID	130	9000	3	10
⑤AW-RF120	〃	キャノン	67200	1827	137	1420	0	0	N&D	2120	50	SOLID	300	9800	1	18
⑥AW-S60/2	〃	ﾃﾞｭｱﾙﾐｻｲﾙ	66600	762	420	725	0	0	STANDARD	830	120	SOLID	130	9000	2	10
⑦AW-XC5500	〃	ﾚｰｻﾞｰｷｬﾉﾝ	83600	1688	547	875	0	0	N&D	1241	70	ENERGY	—	12000	1	7
⑧AW-XC65	〃	ﾌﾟﾗｽﾞﾏｷｬﾉﾝ	98500	1905	625	792	0	0	N&D	2322	40	ENERGY	—	8300	1	10
⑨AW-DC/2	〃	ﾃﾞｭｱﾙｷｬﾉﾝ	188500	1805	220	892	0	0	SPECIAL	3822	20	SOLID	1800	15300	1	60
⑩AW-R/4	新規	キャノン	126300	1650	187	1600	0	0	STANDARD	1024	180	SOLID	150	8000	1	15

○ ARM WEAPON（ブレード）			価格	重量	最大EG	EG消費	攻撃力
①LS-2001	ｼｮｯﾌﾟ		11500	123	28	2050	738
②LS-200G	〃		29000	181	45	1700	950
③LS-3303	〃		37200	224	43	2630	1210
④LS-99-MOONLIGHT	〃		54000	336	93	810	2801
⑤LS-1000W	新規		67500	212	71	2430	1849

推薦 ～バックウェポン～ WX-S800-GF

特技 一度のロックオンで連続発射広いサイトのFCSを使え！

1つのロックオンで6発のミサイルが発射。QX-21などのロック数が少なく、広いサイトのFCSと相性がよい。



■構成・文/スタジオ・ハード

ARMOREDREPORT 説明書に載っているが、見逃しやすいテクニック②ガレージで装備を選んでいるとき、R1を押しながら左右でパーツの部類ごとに送ることができ、L1を押しながら左右を押すと早送りできる。

TOMB RAIDER III
ADVENTURES OF LARA CROFT



1面パーフェクトマップ攻略
ルートマップとテクニック解説でインド編完全制圧！

シリーズも3作目となって、ますますアクションに磨きがかかった観がある今回の作品。新しい動作も増えて、謎解きも複雑になってきた。アクションに慣れるためにまずはインド編に挑戦だ！

PS トゥームレイダー3
■エニックス■3月4日■ 6800円■3Dアクションアドベンチャー
■デュアルショック対応■1人プレイ

最初のステージとなるインド編を攻略する

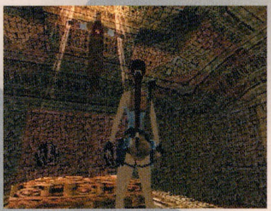
今作は、まずインド編、そのあとセレクトアドベンチャーとなり、プレイヤー自身が 場所を選んで冒険することになる。各地を冒険するためには、このインド編で各種の 動作の方法や特性をつかもう。



主人公の名前が“ララ”となったが、激しいアクションをこなし、2丁の拳銃を構える姿は以前と変わっていない。今作で冒険するのはまずはインド。新しいアクションも追加されていて、そのアクションの使い方などを最初のインド編でしっかり覚えていくといいだろう。操作に慣れておかないと、敵に襲われたり、うっかりミスをして、ゲームオーバーとなってしまうかも？　新しいアクションにはほふく前進などがあるが、最初のインド編からこのアクションを使いまくることになる。それと、以前のシリーズと違うのは、マップのつながりなどが明らかに今回のほうが複雑になっている。周りの地形の細かな変化も見落とさずに進んでいきたいところだ。その代わりというわけではないだろうが、インド編では戦闘はそれほど多くはない。多くはないが、強力な敵は出現するので注意が必要だ。ショットガンの弾などは逃さずに拾って、強敵だと感じる敵には迷わずに使っていくといいだろう。



↑インド編で色々なアクションを楽しんで、操作をしっかり身につけよう。



←胴体に穴が空いた死体を発見。どういう理由なのか。



←敵の数は多くはないが、強力な敵は数体登場する。

習うより慣れろが鉄則

ゲームをうまくクリアするためには、基本的なアクションは必ずマスターしてしまうこと。これは最低条件だろう。そして、その操作に慣れてしまうこと。人から教えられて覚えるものではないと思ったほうがいい。アクションがうまくこなせるようになると、向かいの岩にジャンプできるのではないか？　この足場の下へは移動できないのか？　とか色々可能性が見えてくる。見えてきた可能性を1つずつ試してみるのもこのゲームの面白いところだ。しかし、そういった危険な挑戦をするときには、必ずセーブをすることが必要だ。これもこのゲームの基本中の基本だ。また、失敗しても、失敗したことによって新たな可能性を見つけ出す場合もあるだろう。

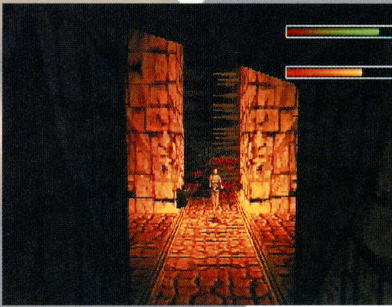
最初からすべてをうまくクリアできるゲームではないので、あきらめないで何度でもトライすることが重要だ。



←新アクションのほふく前進は、色々な場面で使える。



←通常ジャンプやランニングジャンプの飛距離を知ろう。



↑激しく強力なワナを突破するためには、操作に慣れるしかないと思っていい。

それぞれのアクションの特性を覚えておこう

このゲームでまず大切なのは、ジャンプや銃攻撃などのアクションの役割りを覚えてしまうこと。これをしっかり覚えていかないと、目的の場所への移動など が困難になってしまう。



色々なアクションがあるが、それぞれの特性をよく知っておくと冒険を進めるときに役に立つ。

ジャンプにしても、ただ垂直にジャンプするだけではなく、方向キーを押すことによって前にも後ろにもジャンプできる。これは常識だ。しかし、方向キーを押すタイミングをずらすことで、少しだけ前方に移動できるジャンプになったりもする。細かい違いだが、これも覚えていきたい。

基本アクションの特性

基本的なアクションにはジャンプ、歩くなどがあるが、ジャンプ中には方向キーを押すことでジャンプの方向を変えられたり、歩くことでワナをかわすこともできたりする。これらの細かな特性をしっかりと頭の中に入れながら冒険していくことが大切だ。これらの基本的な操作を把握しておかないと、ただ進めるだけでも難しい。

ジャンプ

頭上にはしごなどがある場合、歩幅がうまく合わず、うまくつかまれないときがある。そんなときは、はしごの下で垂直ジャンプ中に方向キーの上を押すと少し前方に移動できる。



←少し前方に移動するジャンプを覚えておくと、後々助かることに。

歩く

トゲのワナがある場合は、その場所では必ず歩くこと。走ってしまってはいけない。ジャンプするのはもってのほかだ。



←トゲのワナの部分では、歩くことによってダメージを受けない。

ダッシュ

ダッシュを使うときは、走るモーションが始まってからボタンを押さないとダッシュにならない。同時にボタンを押してはだめだ。



←2つのボタンを同時に押してしまうと止まったままになってしまう。

シークレットの発見方法

各ステージにはシークレットという隠された場所がある。特別なアイテムがあるわけではないが、そのありかを見つけるのが難しいとされる場所だ。この場所を見つけたかどうかは、各ステージをクリアしたときに表示されるステータス画面などで確認できる。

どうやって発見するかというと、もう、辺りの地形を見回すしか方法はない。そして、何かありそうな場所があったら、その場所への移動方法を考えてみること。思わぬところにぶら下がることができたり、ジャンプできたりするので、怪しいと思ったら行動してみるのがいいだろう。また、色々試すときには必ずセーブをしておくこと。セーブを忘れると大変なことになる。



↑怪しい場所はとにかく観察すること。よく見回して、見落とさないようにしよう。



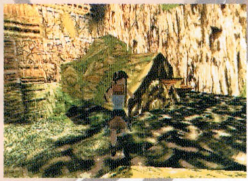
↑色々な場所へジャンプしてみると、思ってもみなかった場所に行けたりする。

応用アクション

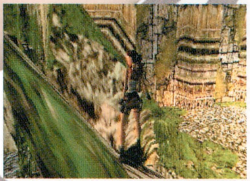
基本アクションの複合というか、少し複雑な操作で覚えておきたいものを解説しよう。使う場所や使うときに注意することをよく覚えておかないと、うっかりミスしてしまうなんてことが起こる。

ランニングジャンプ

使う場面が多いランニングジャンプだが、助走をいつもバックステップでとらないほうがいい。デコボコの床では3歩下がって助走距離を測るように。



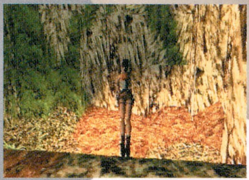
→通常はバックステップで助走距離を測るが、場所によっては無理だ。



←3歩下がって、キャラの向きが変わる場所は助走距離がとれない。

ふりむきジャンプ

レバーを引き、すぐに振り向いて逃げなければいけない場合に役に立つのがふりむきジャンプ。ジャンプボタン、方向キー、方向転換ボタンとタイミングよく押そう。



←ジャンプ、方向キー、方向転換の順でタイミングよくボタンを押そう。



→そうすると、空中でクルッと身を翻すようにジャンプする。



←少し忙しい操作だが、これをマスターしておくと色々便利になる。

垂直降り

今いる足場のちょうど真下の足場に下りるときには、垂直降り。



←後ろ向きの状態で、バックステップで降りていくようにする。



→つかまるタイミングより若干遅くアクションボタンを押してみよう。



←そうすると、立っていた真下にある足場に降りることができてしまう。

トーチの活用方法

暗い場所で使うトーチは、動かせるブロックを発見するときに使っていけるアイテムだ。動かせるブロックは他のブロックより暗い色になるので発見しやすい。



←壁になっている部分より明らかに暗く見えるのが、動かせるブロックだ。

乗り物の活用

乗り物に乗っている状態では銃は使えない。敵を攻撃するには敵に体当たりしてしまえばいい。それと、スピードが出ている状態で壁などに激突するとダメージを受けることは覚えておこう。



←体当たりだけで攻撃したことになる。

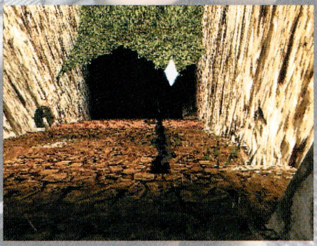
底なし沼が存在するジャングル

インド編は4つのステージで構成される。ここからは各ステージのルートマップを使って攻略していく。マップにある赤のラインは最短ルートを表し、青いラインは 各マップのつながりを表している。



A トゲのワナに注意する

坂が続いている1つめのステージ。坂ではすべり落ちてしまうので戻ることはできない。マップの赤いブロックはトゲのワナのブロックなので、このブロックをかわしてすべっていくこと。アイテムを取りたいときには、坂の途中の木にジャンプしたり、坂の途中でジャンプして方向を変えよう。



↑ジャンプなどですべる位置を調節する。

B 底なし沼は渡れない

マップBにはシークレットがあるので、欲しい人はこのマップへ進もう。いらないという人はマップCへ進めばいい。それと、オレンジで表した部分は底なし沼で渡ることはできない。落ちたらすぐ陸に上がること。



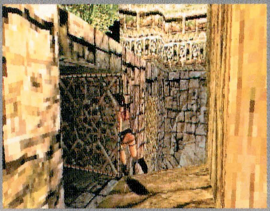
←沼に入ってしまったらすぐに陸地へ向かうこと。

C レバーを引いて渡る

まずはマップC の1の赤いラインをたよりに、ℓの位置に行こう。ℓと表したのはレバーの位置だ。このレバーを引くと、マップDにつながる扉が開くので、2のラインを通ってマップDに入り、マップDからケーブルを使ってマップEに入ればいい。このステージにはサルが出現する。このサルから直接被害を受けることはないが、アイテムを持っていってしまうという悪さをする。サルを攻撃してしまうと、以後すべてのサルに攻撃されることになる。



←レバーを引くと、この扉が開いて中に入ることができる。



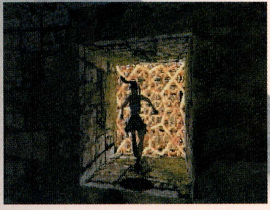
→扉を開いてからマップDの部屋に入っていく。

D ジャンプテクニックを駆使せよ

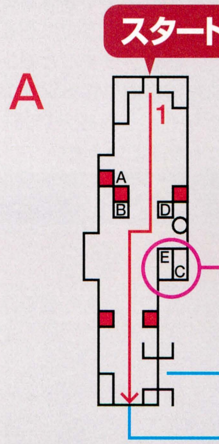
マップDに入ると入ってきた扉は閉まってしまう。部屋の中にはレバーがあり、これを引くとレバーを正面に見て左からトゲのついた壁が迫ってくる。その壁の向こうにマップCへ通じる通路があるので、トゲの壁をかわそう。トゲの壁をかわすためには、まずバックステップ、そのあとバックジャンプで部屋の出窓のような部分に乗ることができ、壁をかわすことができる。壁の動きが止まったら出窓から出て、マップCへの通路からケーブルを使おう。



←レバーを引いたら、すぐにバックステップで後方に。



→バックジャンプをふりむきジャンプにしてもいい。



転がる岩のワナがある

岩をかわすには、すぐにメディパックがある位置まで移動してしまえば安全。



←転がる岩はここでかわす。

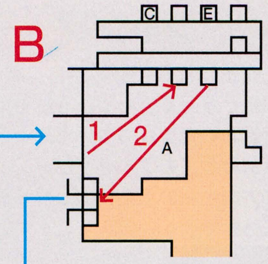


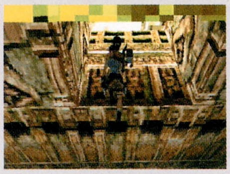
↑画面ではわからないが、画面の右の奥はすべて底なし沼になっている。



↑最初のうちに出現するサルは基本的には無害。だが、攻撃するとダメ。

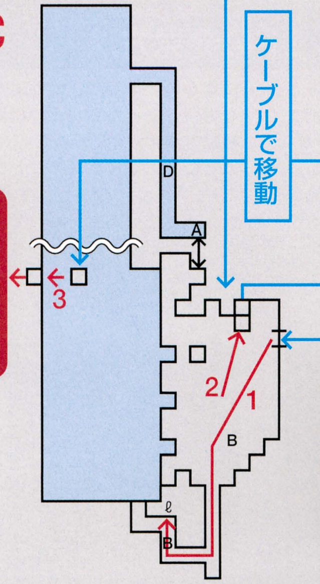
マップC2階部分へ



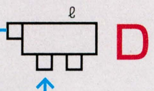


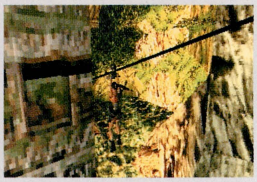
↑武器の弾などはできるだけ多く拾っておきたいところ。

ケーブルで移動



マップEへ





↑ケーブルにぶら下がっている間はボタンを押したままにすること。

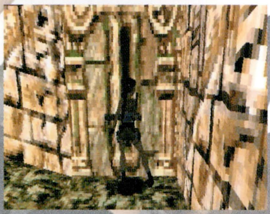
※マップ中のアルファベットは、A：クリスタル、B：メディパック（小）、C：メディパック（大）、D：トーチ、E：ショットガンの弾、F：ショットガン、G：ウージーの弾、H：MP5の弾、I：デザートイーグルの弾、J：ロケット、K：水中銃の弾、L：グレネードランチャー、M：インファダストーン、リットルマーク：レバーかスイッチ、ⓐ：鍵を表わしています。また、ブロックの色で示すのは、赤：ワナのブロック、オレンジ：沼のブロック、青：水のブロック、黄：動かせるブロック、灰：穴の開いた場所を示しています。

E 初めての敵トラが出現

部屋に入るといきなりトラが現れる。サルを攻撃しなかった場合は最初の敵ということだ。トラは動きが速いので、早めに銃を抜いて対処しよう。トラを倒したら、1のラインを通ってレバーを引く。そうすると岩が転がってくるので、部屋の奥まで逃げて岩をかわそう。岩をかわしたら2のラインを通り2つ目のレバーを引く。そして、3のラインを通ってマップFへ向かおう。その間にはトラが2匹出現するので、すばやく反応して倒してしまうこと。



←トラは動きが速いので、こちらも動いたほうがいいかも。



→2のラインで進んだところにあるレバーを引いて先へ。

F 横たわる丸太を渡って進む

マップFではほふく前進で入っていく。そして丸太が横たわっているので、その上を通ってマップGへ入っていく。メディパックなども落ちているので、できるだけ拾っていくといいだろう。

G がけの上のレバーを見つけ出す

マップGに入ると、丸太が途切れているが、途切れた部分の床には穴が空いているので、丸太の脇の部分の床に下りるといい。丸太が途切れた部分の正面壁には通路があるので、ラインに沿って進むこと。そうすると、トゲのワナの部分で視点が強制的に切り換わり、がけの部分に切れ目があることがわかる。切れ目の上の通路には、マップHからIに通じる通路の扉を開くレバーがある。レバーを引くと岩が転がってくるので、走って逃げてしまうこと。



←切れ目の下の岩を利用して切れ目の部分に登る。



→切れ目にぶら下がって、左まで移動して上に登っていく。

H 部屋に降りる位置に注意

マップGから、マップHに降りるには、切れ目の上に登ったブロックの辺りからも降りられるが、アイテムを取りたいときには、トゲのワナの切れ目から上に登り、クリスタルを取ってから、丸太の途切れた部分に降りるのがいい。



←トゲの周りの坂のブロックに降りるとダメージあり。

I 隠されたアイテムを入手する

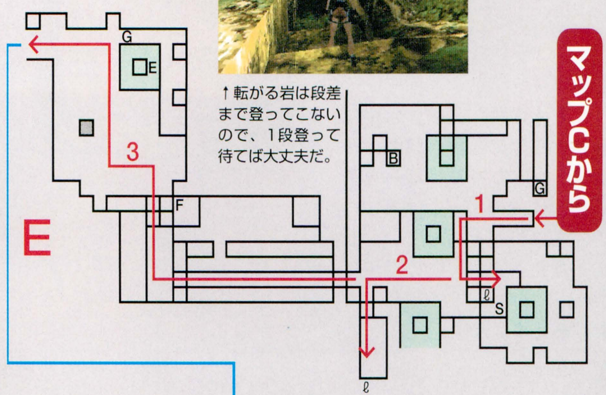
アイテムなどは多くはないのでさっさと進んでしまってもかまわないマップだ。アイテムを取りたいときには、転がる岩の奥に部屋があるので、そこへ入っていこう。入るときには、2つの岩の間からもう1つ岩が転がってくるので、その岩には注意すること。メディパックなどが入手できる。

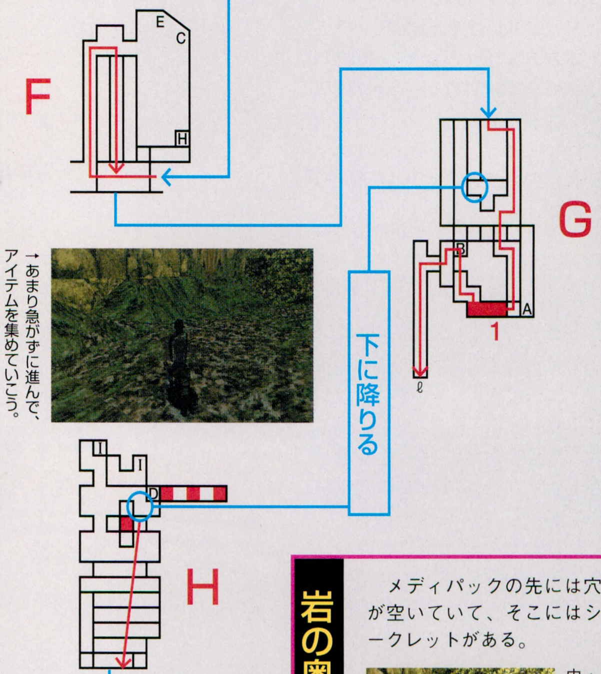


↑水が流れ込んでいる部分の脇にもアイテムがある。じっくり探さないと見つからない。



↑転がる岩は段差まで登ってこないので、1段登って待てば大丈夫だ。





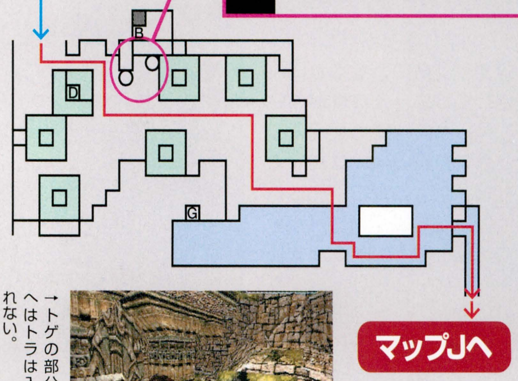
→あまり急がずに進んで、アイテムを集めていこう。

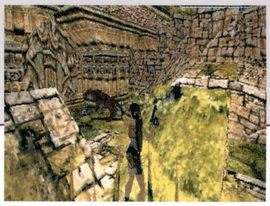
岩の奥に部屋

メディパックの先には穴が空いていて、そこにはシークレットがある。



←下に降りる穴の中にもアイテムが。





→トゲの部分へはトラは入れない。

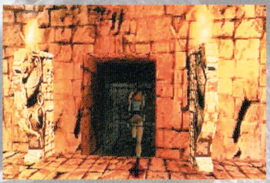
※マップ中のアルファベットは、A：クリスタル、B：メディパック（小）、C：メディパック（大）、D：トーチ、E：ショットガンの弾、F：ショットガン、G：ウージーの弾、H：MP5の弾、I：デザートイーグルの弾、J：ロケット、K：水中銃の弾、L：グレネードランチャー、M：インファダストーン、リットルマーク：レバーかスイッチ、ⓐ：鍵を表わしています。また、ブロックの色で示すのは、赤：ワナのブロック、オレンジ：沼のブロック、青：水のブロック、黄：動かせるブロック、灰：穴の開いた場所を示しています。

J 水路から遺跡内へ進入

マップIからは水路を通ってマップJに入る。まずは1のラインまで進み、1ブロック分の通路の両端にあるレバーをそれぞれ引く。そして、また水の中に入り、水中にある通路から隣の部屋へ移動。そして2のラインの先のレバーを引いて、最後に3のラインを進み、入口の左右に炎がともっている石像がある通路へ進む。この部屋には動かせるブロックなどもあるが、とりあえずは無視。



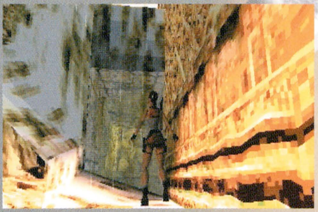
←水路から上がったら、2本のレバーを引く。



←明かりのともった石像の入口はここ。

K 水を満たして進路を確保

マップＪで2つ目に引いたレバーは、マップKに水を満たすレバーだ。水がないと1のラインを通ってレバーまで行けない。滝の部分から、はしごを登ってレバーまでたどりつこう。そして、2のラインを進むのだが、上から飛び降りるときに、必ず水の中へ。



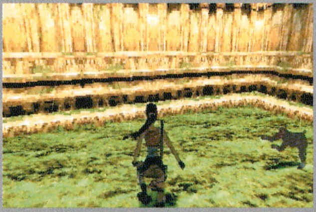
↑滝の奥にあるはしごで上に登る。

L 水から上がったときはトラに注意

水路を通って出た部屋にはトラが待ちかまえている。このトラは水辺にも入ってくるので、逃げながら攻撃して倒そう。部屋の隅にはアイテムが落ちているので、それを拾ってからはしごを登ろう。

M サルに拾われる前に鍵を拾う

はしごを登るとすぐ目の前に鍵が落ちている。その鍵をすばやく拾ってしまうことが必要だ。早く拾ってしまわないと、サルが持っていってしまい、攻撃を仕掛けてこないサルを倒してから鍵を拾うことになってしまう。この鍵は次のステージへ進むための鍵だ。



↑サルに鍵を拾われる前に拾うこと。

N 底なし沼に落ちないこと

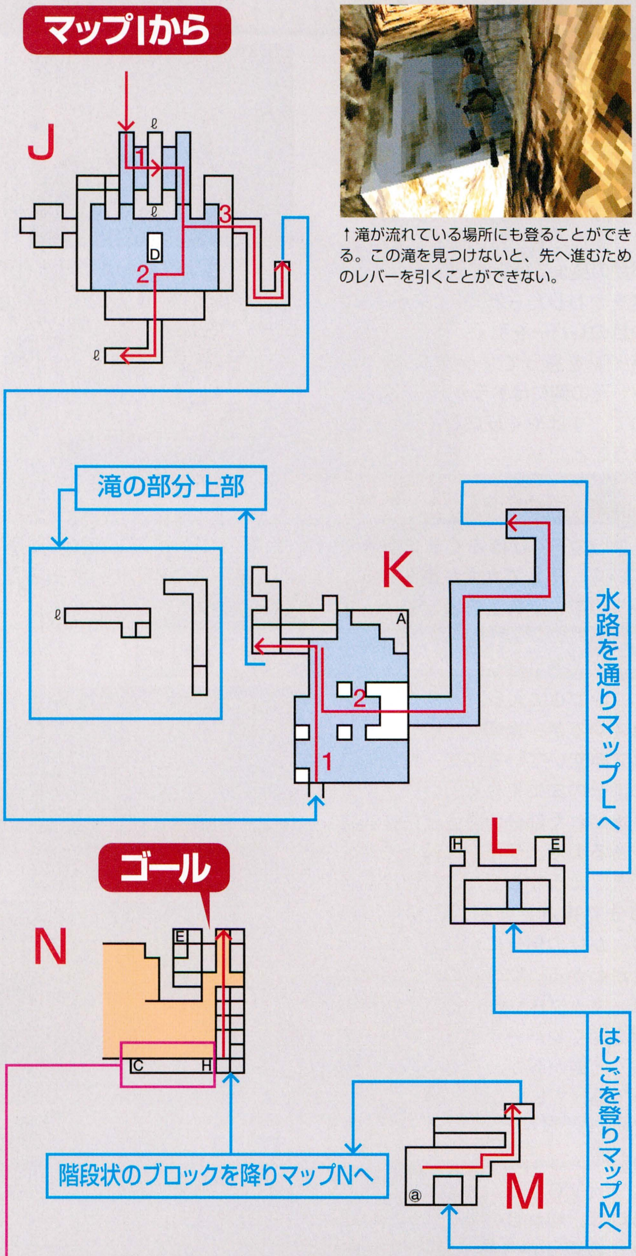
マップMからマップNへ進むためには階段状になっているブロックを降りていけばいい。しかし、下のマップNにはトラがいるので、できればマップMにいるうちに攻撃して倒してしまったほうがいいだろう。マップMは底なし沼の部分が多いので、その中にはできるだけ入らないようにしたい。もし落ちてしまったらすぐにゴールがある方向へ進むこと。そうしたほうが助かりやすい。狭いマップだが、ここにはいくつかのアイテムが落ちている。少し取りにくい場所にメディパックもあるが、必ず拾っていきたい。

↓マップMから下にいるトラを攻撃しよう。





↑沼に落ちてしまったらゴール方向に進もう。



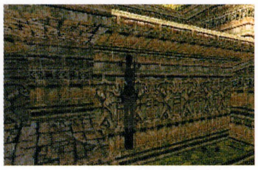
↑滝が流れている場所にも登ることができる。この滝を見つけないと、先へ進むためのレバーを引くことができない。

拾いにくいアイテム

この部分のアイテムを取るには、少し離れた位置からジャンプで渡る必要がある。写真を見てその位置を確認してほしい。沼に落ちたときにはすばやく陸地に上がる努力をすることが必要だ。



↑帰るときにはこのブロックにぶら下がるようにジャンプするか、沼に入りゴール方向へ進んでいこう。沼の中ではモタモタしてはいけない。



←2ブロック並んでいる場所のアイテムに遠いブロックから、アイテムがある足場まで通常のジャンプをしていく。

※マップ中のアルファベットは、A：クリスタル、B：メディパック（小）、C：メディパック（大）、D：トーチ、E：ショットガンの弾、F：ショットガン、G：ウージーの弾、H：MP5の弾、I：デザートイーグルの弾、J：ロケット、K：水中銃の弾、L：グレネードランチャー、M：インファダストーン、リットルマーク：レバーかスイッチ、ⓐ：鍵を表わしています。また、ブロックの色で示すのは、赤：ワナのブロック、オレンジ：沼のブロック、青：水のブロック、黄：動かせるブロック、灰：穴の開いた場所をそれぞれ示しています。

崩れかかった建物のステージ 滅びた寺院

かなり長いステージとなっている滅びた寺院。いくつも鍵を見つけて、いくつも扉を開けて進まないとゴールへたどり着けない。ミスしやすい場所も多いので、こまめな セーブを怠らないようにすること。



A 2通りの進み方がある

マップBへ進むためには2つの進み方がある。まずは水路を通ってマップBへ向かう方法。それと、1のラインのようにレバーを引いてから、2のラインを通ってマップBに向かう方法だ。緑色で表示したものは木を表している。



←この穴からマップBへ進め。

B 暗闇の中で敵に襲われる

マップBは薄暗い通路となっていて、毒蛇が潜んでいる。ここではゆっくり進み、毒蛇を確実に倒していくこと。それと、マップBの出口付近で出現するサルは今までのものと違い、手足の先が白くて、こちらに危害を加えるサルなので倒してしまおう。

C 水中のピラニアは強敵

青く表示した水の部分が多いマップCだが、ここにはピラニアが群れていて、主人公に襲いかかる。ピラニアの攻撃力はかなりのもので、2〜3秒くらいですべての体力を奪われてしまうので、なるべく水の中に入らないように進んだほうがいい。森の部分から水の中の足場へジャンプして1のラインを進んでレバーを引く。そうしたら2のラインを進むわけだが、これは水路を進んでいくことになるので、ピラニアが遠い位置にいるときを見計らって進んでいくこと。



←できるだけ水の中に入らないようにレバーまで移動する。



→ピラニアにはできるだけ近づきたくない。

D 崩れた土を登って2階部分へ

水路から上がると、そこは中庭のような場所で、土砂が崩れてしまっている。その土砂の部分から2階部分へ進み、上がってきた穴の頭上にある通路を見つけてマップEへ入っていこう。

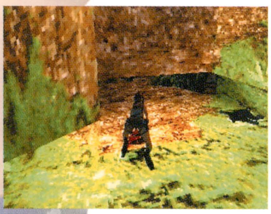
E 川に落ちないように進む

マップEからマップFへ進むためには、木やがけを登って、がけに開いた狭い横穴に入っていく。ここで注意するのは、下にある水辺や木の枝から下に落ちないようにすること。落ちてしまうと、マップAからやりなおしだ。

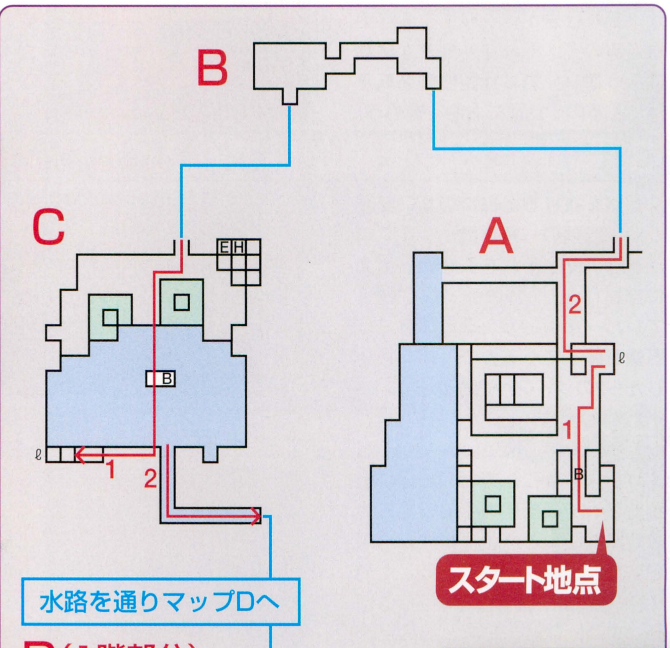
横穴に入るためには、まず木の枝にジャンプし、その先の壁から突き出した足場へジャンプ。そしてそこから滝の方向へジャンプして進む。そして滝の部分は後ろ向きで降り、滝の部分にぶら下がってがけ方向に移動していく。

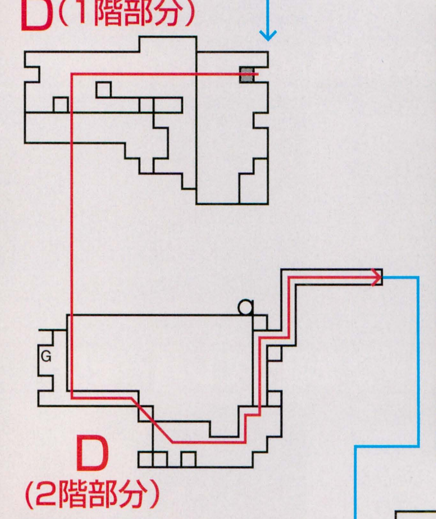


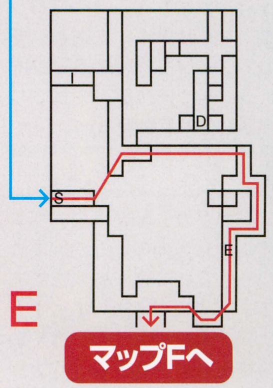
←滝へは後ろ向きで降りて、ぶら下がって右に移動だ。



→滝の横のがけにある横穴へはほふく前進で入っていく。









暗がりにアイテム

木の枝の上にはアイテムが2つばかりある。暗いので、トーチを利用して足場を確認しながら枝の上を進んでいくこと。

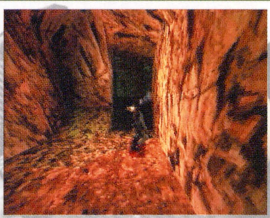


↑枝を通っていくと、2つのアイテムを拾うことができる。

※マップ中のアルファベットは、A：クリスタル、B：メディパック（小）、C：メディパック（大）、D：トーチ、E：ショットガンの弾、F：ショットガン、G：ウージーの弾、H：MP5の弾、I：デザートイーグルの弾、J：ロケット、K：水中銃の弾、L：グレネードランチャー、M：インファダストーン、リットルマーク：レバーかスイッチ、ⓐ：鍵を表わしています。また、ブロックの色で示すのは、赤：ワナのブロック、オレンジ：沼のブロック、青：水のブロック、黄：動かせるブロック、灰：穴の開いた場所をそれぞれ示しています。

F 転がる岩をかわして進む

滝の部分の側面にある横穴の通路は暗い。そこには敵も出現するので、ただ進んでいくだけでは危険。それと岩が転がってくるワナがあるので、それをかわさなければならない。岩は通路左側を転がってくるので、常に右側を進もう。



←通路の左側を進んでいけば、岩をかわすことができる。

G 動かせる岩を動かして進入

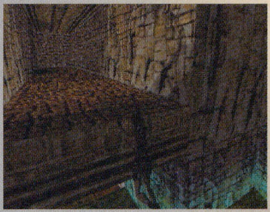
通路を抜けると出口のない部屋だが、四隅の一角が動かせるブロックなので、それを引き出して先に部屋に入り、1のラインに沿ってレバーを引こう。その部屋では石像が襲ってくるので、それを倒したら2のラインへ進もう。



←動かせるブロックを引き出して、先に部屋へ入る。

H〜I 底なし沼からワナ地帯へ

レバーを背にして右の部屋に進むには、その部屋の手前の穴の中のレバーを引こう。先に進むと沼があり、土砂が崩れている。その土砂に乗り、振り向くと2階の部分に通路が開けていて、時間制限のあるワナが配置してある。



←土砂の部分からジャンプしてマップIに入っていく。

J〜K 水路にあるレバーで通路を開く

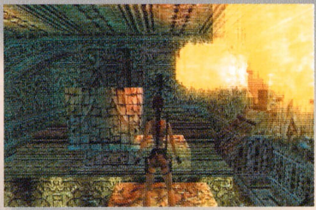
ワナをダッシュで抜け、1のラインの先のレバーを引く。次に黄色のブロックを動かして登り、地下の水路に降りる。そうすると水中にレバーがあるので、それを引いて水路の扉を開く。その先の水路では2つのレバーを引き、水路の途中にある出口からマップLへ。



↑水路の天井に穴があることを覚えておく。

L 見えないブロックを渡ってレバーを引く

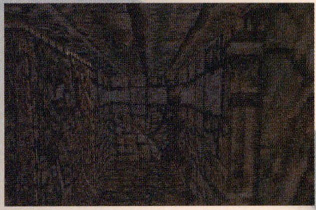
部屋の中心にあるプール中のレバーを引くと、左右の壁から炎が噴き出し、プールの上のブロックが見えるようになる。そのブロックを渡って1のラインを進む。そしてレバーを引いて2のラインを進み、3のラインの部屋では、ワナをかわして部屋に戻る。



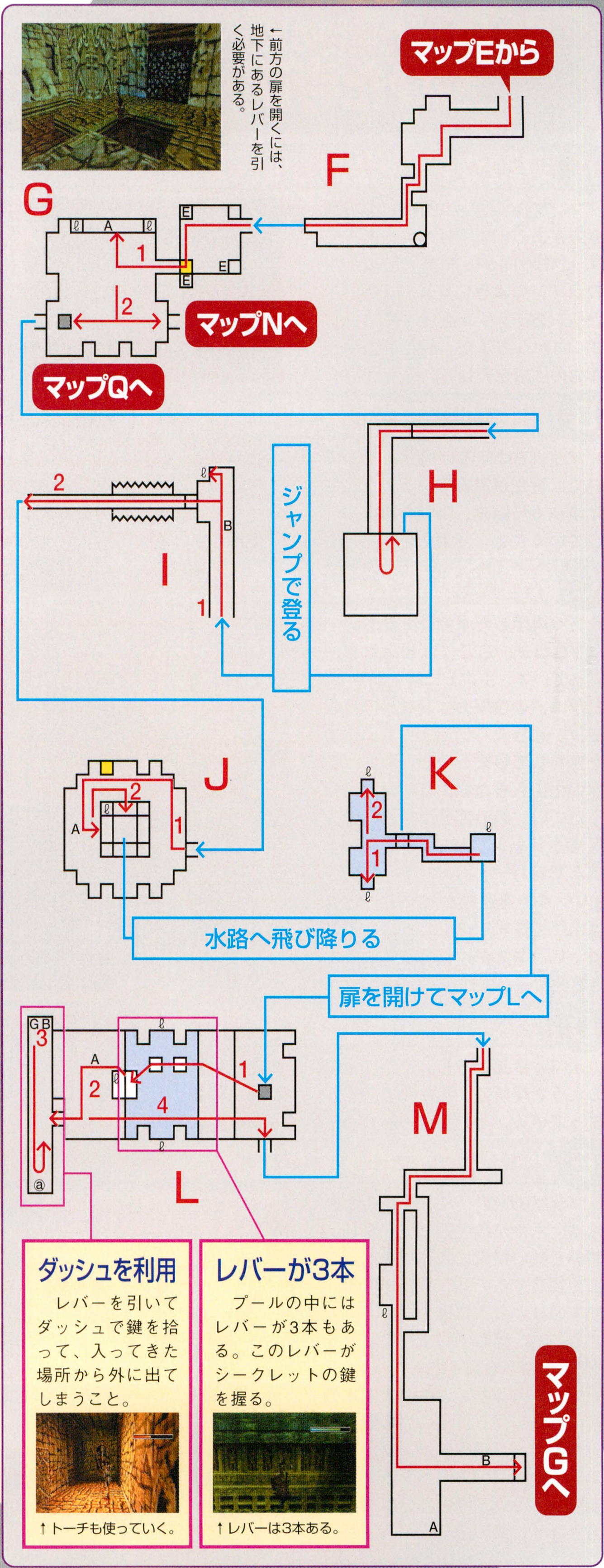
↑ぼんやり見えないブロックが浮かびあがる。

M 道を間違えないように

狭い通路だが、転がる岩のワナがある。進行方向の右、左、右と曲がったところで岩が転がってくるので、すぐに引き返して岩をかわそう。その先の分かれ道は左の道が安全。右の道に進むと後方から岩が転がってくる。ここに入る前にセーブしておくといい。



↑分かれ道では右の通路を通って進もう。



ダッシュを利用

レバーを引いてダッシュで鍵を拾って、入ってきた場所から外に出てしまうこと。

↑トーチも使っていく。

レバーが3本

プールの中にはレバーが3本もある。このレバーがシークレットの鍵を握る。

↑レバーは3本ある。

※マップ中のアルファベットは、A：クリスタル、B：メディパック（小）、C：メディパック（大）、D：トーチ、E：ショットガンの弾、F：ショットガン、G：ウージーの弾、H：MP5の弾、I：デザートイーグルの弾、J：ロケット、K：水中銃の弾、L：グレネードランチャー、M：インファダストーン、リットルマーク：レバーかスイッチ、ⓐ：鍵を表わしています。また、ブロックの色で示すのは、赤：ワナのブロック、オレンジ：沼のブロック、青：水のブロック、黄：動かせるブロック、灰：穴の開いた場所をそれぞれ示しています。

N とりあえず先に進んでしまう

マップGの左の部屋に入っていくと、大きなくぼみがある部屋に出るが、とりあえずその先のプールの壁にあるレバーを引く。そうするとプールの中の水路の扉が開いて、マップOに入ることができる。前の部屋のくぼみは、マップPをクリアすると水がたまっている。

O 壁づたいに登っていく

水路を進むと開けた場所に出るが、正面から毒針、頭上からは瓦礫が降ってくる。ここはゆっくり進んで瓦礫をかわし、部屋の内側の壁にある出っ張りを利用して上方へ登っていく。途中に毒蛇がいるので、かまれないように細心の注意でジャンプしていくこと。

P 動かせるブロックの奥のレバーを引く

マップPに入るといきなり岩が転がってくるので、右によけよう。その先の毒針とカッターのワナはほふく前進でかわそう。カッターの下を抜けるときには、左側のカッターの下を通って抜けて、先の部屋へランニングジャンプ。先の部屋には動かせるブロックを動かして先に進むのだが、ブロックの奥のレバーを引いておかないと2のラインを進んでいけない。



←転がる岩は右によけたほうがいい。行きすぎに注意する。



←動かせるブロックの奥にあるレバーを引く必要がある。

Q 敵を倒してシミターを入手する

2つの鍵を持ってマップGに戻り鍵で扉を開く。そうするとはしごがあるので、急いではしごを上がろう。次の部屋ではマップの黄色のブロックを移動して、扉の上部にある2本のレバーを引いて扉を開け、転がってくる岩をかわして先の部屋に入る。そうすると石像が襲ってくるが、石像が持っているシミターが部屋の扉を開ける鍵となっているので、必ず倒そう。



←襲ってくる石像を倒すと、シミターを入手できる。



←扉を開けるには、シミターを動かない石像に戻してやる。

R～S 3つの鍵を集めて扉を開く

マップRでは3本の鍵を見つけなければならない。その前に襲ってくる石像を倒してしまおう。

1つ目の鍵

1つ目はマップRの真ん中のブロックに置いてあるので、すぐに見つけることができるはずだ。

2つ目の鍵

2つ目の鍵は、小部屋の2本のレバーを引いてその地下にある通路に入り、そこで鍵を拾う。



←2本のレバーを引けば、地下の通路で鍵を拾うことができる。

3つ目の鍵

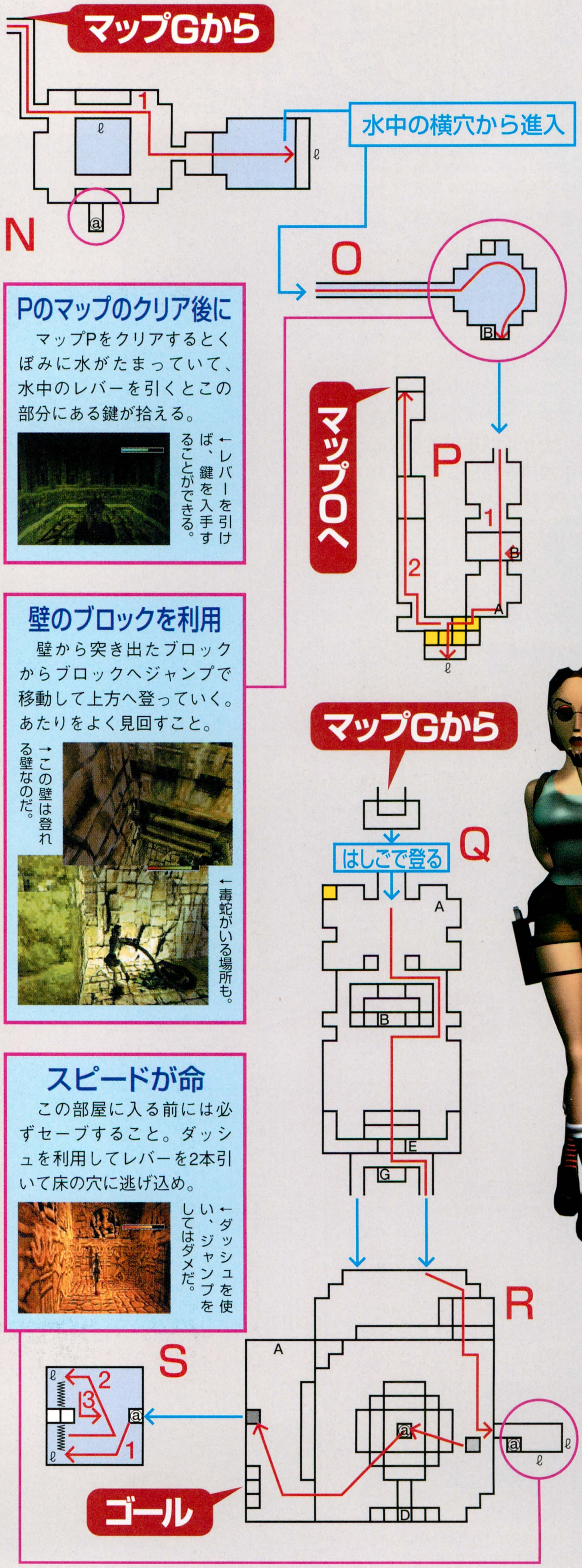
3つ目はマップSの水中にある。この部屋には2本のレバーがあり、このレバーを引くことで、水流を止めてから鍵を取ればいい。



←水流に逆らうように進んで、両端にある2本のレバーを一呼吸で引く。



←2本のレバーを引いて水流を止めなければ、鍵を取ることはできない。



Pのマップのクリア後に

マップPをクリアするとくぼみに水がたまっていて、水中のレバーを引くとこの部分にある鍵が拾える。

←レバーを引けば、鍵を入手することができる。

壁のブロックを利用

壁から突き出たブロックからブロックへジャンプで移動して上方へ登っていく。あたりをよく見回すこと。

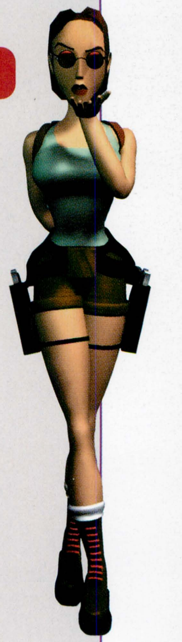
←この壁は登れる壁なのだ。

←毒蛇がいる場所も。

スピードが命

この部屋に入る前には必ずセーブすること。ダッシュを利用してレバーを2本引いて床の穴に逃げ込め。

←ダッシュを使い、ジャンプをしてはダメだ。



※マップ中のアルファベットは、A：クリスタル、B：メディパック（小）、C：メディパック（大）、D：トーチ、E：ショットガンの弾、F：ショットガン、G：ウージーの弾、H：MP5の弾、I：デザートイーグルの弾、J：ロケット、K：水中銃の弾、L：グレネードランチャー、M：インファダストーン、リットルマーク：レバーかスイッチ、ⓐ：鍵を表わしています。また、ブロックの色で示すのは、赤：ワナのブロック、オレンジ：沼のブロック、青：水のブロック、黄：動かせるブロック、灰：穴の開いた場所をそれぞれ示しています。

川に落ちてはいけない ガンジス川

ステージタイトルはガンジス川だが、川を渡っていくのではなく、川の上の陸地を川に落ちないように進んでいくステージだ。このステージは大きく2つに分かれていて、どちらかを選択することになる。



A バギーに乗って移動

まずはバギーを手に入れて、それを使って進んでいくステージだ。バギーは近くにあるのですぐに見つけられるはずだが、問題はそのあと。そのバギーをうまく操作し、川などをジャンプしたりしながら、ステージを進んでいかなければならない。

B 助走をつけてジャンプする

通路が大きく途切れている部分は、バギーで十分に加速してジャンプする必要がある。そのためには、大きく助走距離を取るか、ターボ加速を利用して、スピードを上げてジャンプしよう。



←確実な助走かターボ加速でジャンプするように。

C 扉を開いて先に進め

バギーで進んでいくと、扉でさえぎられた場所につく。ここでは、いったんバギーを降りて、2のラインを進み扉を開こう。そして扉を開いたら、再びバギーに乗って3のラインを進んでいこう。



→このスイッチで扉を開いて、バギーで進んでいくこと。

D バギーの使い方をマスター

かなり起伏があるエリアなので、操作をミスすると谷底に落ちる結果となる。その先には、崖に1ブロック分突き出た細い通路を通って、マップJへ向かうことになる。常に慎重な操作が必要だ。



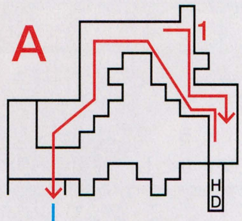
←デコボコ道での操作はわりと難しいと思え。

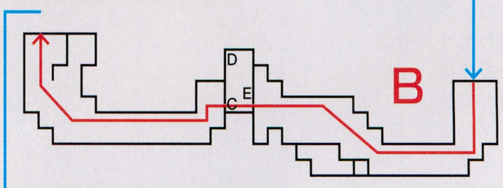


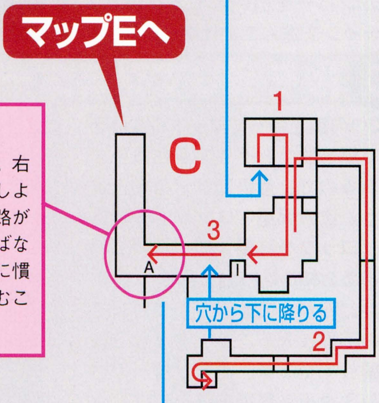
→道のわきに谷間がある。操作ミスなどで落ちないように。



←バギーでジャンプした坂のわきにある横穴へ進入する。

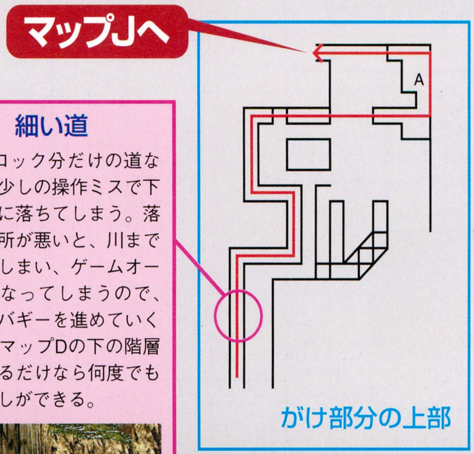






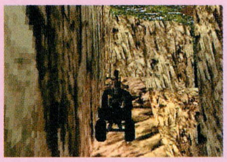
2つに分かれる

この部分で道が分かれる。右に行くか左に行くかを選択しよう。右へ行くと建物状の迷路があり、鍵などを探さなければならない。左はバギーの操作に慣れていれば、比較的楽に進むことができる。

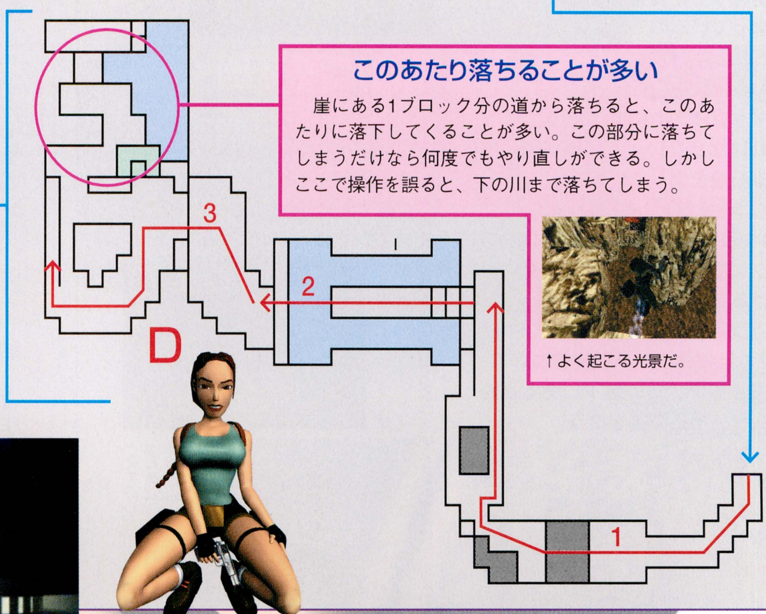


細い道

1ブロック分だけの道なので、少しの操作ミスで下の階層に落ちてしまう。落ちる場所が悪いと、川まで落ちてしまい、ゲームオーバーとなってしまうので、慎重にバギーを進めていくこと。マップDの下の階層に落ちるだけなら何度でもやり直しができる。



↑ゆっくりと進んでいこう。



このあたり落ちることが多い

崖にある1ブロック分の道から落ちると、このあたりに落下してくることが多い。この部分に落ちてしまうだけなら何度でもやり直しができる。しかしここで操作を誤ると、下の川まで落ちてしまう。

↑よく起こる光景だ。



※マップ中のアルファベットは、A：クリスタル、B：メディパック（小）、C：メディパック（大）、D：トーチ、E：ショットガンの弾、F：ショットガン、G：ウージーの弾、H：MP5の弾、I：デザートイーグルの弾、J：ロケット、K：水中銃の弾、L：グレネードランチャー、M：インファダストーン、リットルマーク：レバーかスイッチ、ⓐ：鍵を表わしています。また、ブロックの色で示すのは、赤：ワナのブロック、オレンジ：沼のブロック、青：水のブロック、黄：動かせるブロック、灰：穴の開いた場所を示しています。

E バギーのまま穴に落ちる

どちらかといえばこちらの通路のほうが複雑だと言える。しかし、こちらに進んでしまったらもう後戻りはできなくなっている。マップCからマップEにジャンプしてきたら、バギーに乗ったまま穴に落ちてしまおう。



←バギーで穴に落ちたら、バギーでは上に上がれない。

F バギーで進むために鍵を探す

まずはバギーで1のラインを進んで、門の前でバギーを置いておく。そしてマップFの木の近くの小部屋にある鍵を拾っておこう。この小部屋は少し見つけにくい。そうしたら2のラインを進んで、天井に開いた穴からマップGへ。



→建物に入る通路も少しわかりにくい位置にある。



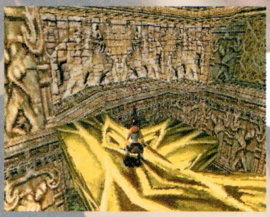
→木の近くにあるこの穴の中に1つ目の鍵がある。



←この穴からマップGへ入っていくことができる。

G 木の枝に渡り隠された鍵を拾う

まず1のラインに従って進み、1段ブロックに登る。そのブロックから緑のコケが生えた壁にぶら下がって登り、そこから見える木の枝にジャンプ、またその先の壁、そしてまた木の枝にジャンプして移動していく。そして枝続きの建物の中に入り、3のラインに従って進んでいこう。そうすると2つ目の鍵を入手できる。鍵を拾ったら手前の部屋の床の穴からマップIへ降り、マップG、マップFへと戻り、マップFの2のラインの途中にあった鍵穴に鍵を使って門を開く。



→枝から枝へジャンプして建物の中へ入っていく。



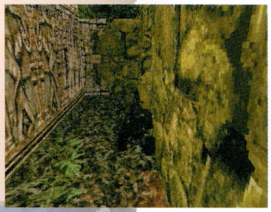
←この穴からマップIへ降りていくことができる。

H 底なし沼に落ちるな

鍵を2本とも鍵穴で使用すれば門が開く。そうしたらマップHのライン通りに進めばいいが、マップIとの境界には沼がある。バギーがここに落ちてしまうとゲームオーバーなので、うっかり落ちてしまった、なんてことがないようにバギーを進めていこう。助走距離をしっかりとるか、ターボ加速で突破していこう。

I バギーで先を目指す

マップIではひたすらバギーを進めていけばいい。ただ、マップJへジャンプする丘のわきにあるアイテムは拾ってもいい。だが、バギーでは取れないので、バギーを降りて取ることになる。アイテムはセーブをしてから取りにいこう。



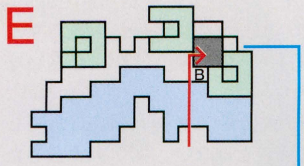
←門を開けたら、あとはバギーで先を目指すだけだ。



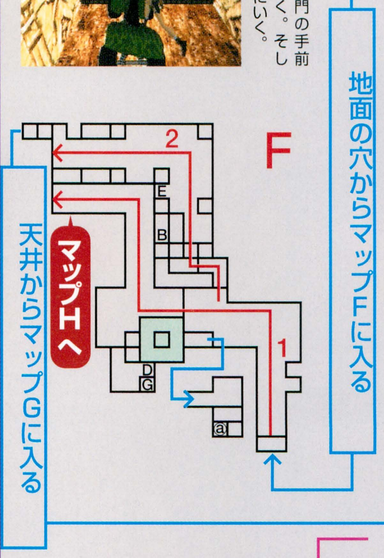
→ここまできてしまったら、もう後戻りはできない。

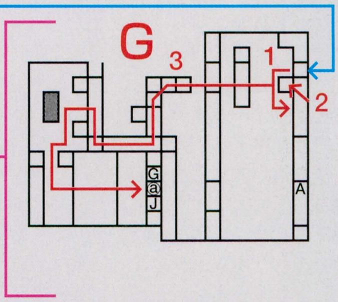


←バギーは門の手前で止めておく。そして鍵を探しにいく。



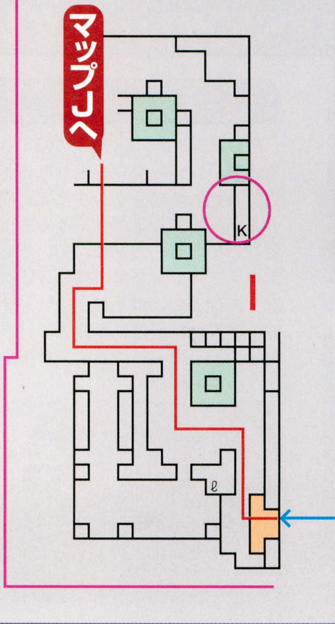


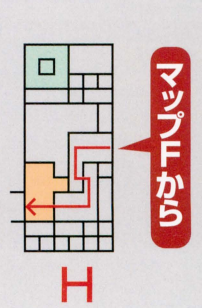




マップIの上部部分

マップGの床の穴から下に降りると、マップJの左下に出る。そこから出るには、1ブロック分の扉があるので、すぐ近くのスイッチを押して扉を開けて、マップFへ戻っていくようにすればいい。





移動しにくい場所

この場所を移動するには、写真の位置から2つのブロックを斜めに走って、ランニングジャンプの助走を稼ぐのがいい。



←こんな感じの位置から助走開始するといいだろう。

※マップ中のアルファベットは、A：クリスタル、B：メディパック（小）、C：メディパック（大）、D：トーチ、E：ショットガンの弾、F：ショットガン、G：ウージーの弾、H：MP5の弾、I：デザートイーグルの弾、J：ロケット、K：水中銃の弾、L：グレネードランチャー、M：インファダストーン、リットルマーク：レバーかスイッチ、@：鍵を表わしています。また、ブロックの色で示すのは、赤：ワナのブロック、オレンジ：沼のブロック、青：水のブロック、黄：動かせるブロック、灰：穴の開いた場所をそれぞれ示しています。

J バギーの移動はここまで

どちらの道を通ってもマップJでバギーでの移動は終わり。マップDからきた場合はかなり高い場所から下ってくることになるが、それでゲームオーバーになってしまうことはない。マップIからきたときには、マップJへのジャンプをミスしなければ大丈夫だ。それと、どちらからきた場合でも、反対の道を逆戻りはできないということは覚えておこう。シークレットは、マップDからくる通路に隠されているようだ。



↑バギーでの移動はここまでだ。



←逆戻りはできないので無理はしないこと。



←ここからは体を使っての移動になる。

K 滝の裏側に通路を発見

滝の上流まできたら、いきなり滝つぼに飛び込んでもいいが、実は滝つぼまでのがけの小さな足場にアイテムが配置してあるので、それらを集めていったほうがいいだろう。その前に、ここまでくるとハゲタカが3匹襲ってくるので、まずはそのハゲタカを倒してしまったほうがいい。そうしてからゆっくり滝つぼの壁を降りていくようにしよう。

そうしてアイテムを拾ったら、滝の後ろに隠されている通路から先のステージを目指すのだ。

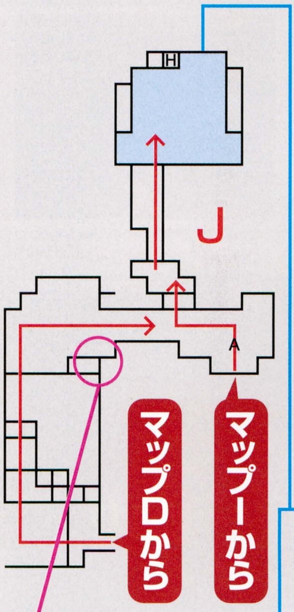


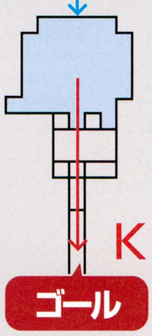
←滝つぼを囲むがけの側面にアイテムが落ちている。



←滝の裏側には開けた場所があり、先に進める。







隠された横穴

切り立ったがけに横穴を発見することができるだろう。この横穴に入るためには、その穴の向かいにある岩を利用して穴に入る。



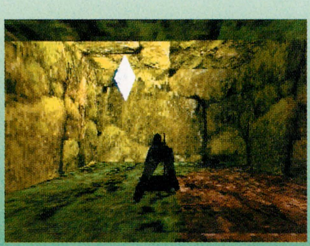
←よく見ないとわからないかもしれないが、横穴がある。



←川に入ってしまうと滝つぼに降りられない。

すべてのシークレットの発見を目指せ

最初のプレイだけで、いきなりシークレットをすべて見つけ出すのはまず不可能だ。2、3度プレイするうちにだんだん見つかっていくのが普通だろう。ここでは少しだけシークレットの場所を解説しておこう。こういったものは自分で見つける方が面白いのだ。ヒントを少しだけ出すので、あとは自分で見つけよう。



↑シークレットは簡単には見つからないものが多い。自力で探してみよう。

ジャングル

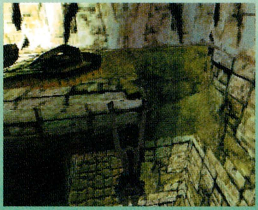
P.31のジャングルのマップGにある丸太部分にシークレットがある。丸太の途切れた部分をよく見ると横穴があいていて、その先に進めるようになっている。穴が開いていても草が生えていて、非常に見つけにくくなっているのは確かだ。それと進むべき方向とは反対になるので、さらに見つかりにくい。おまけに下にはトゲのワナがある。



←よく確認しないと、穴が開いているのがわからない。

滅びた寺院

滅びた寺院のP35のマップOの壁に沿って上に上っていく場所には、普通では入ることができない横穴が開いている。毒蛇が待ち構えている場所のすぐ下にその横穴はある。穴を確認するには、写真のようにぶら下がった状態で視点を変えて見ると、その横穴を見ることができる。ここもよく見渡して進んでいかないと、見落としやすい場所だ。



←毒蛇がいたブロックのすぐ下に横穴があるのがわかる。

ガンジス川

ガンジス川では、P.36のマップBの途中の通路の切れ目の部分にシークレットが隠されている。もちろんバギーでは取りに行くことはできないので、いったんバギーから降りることが必要だ。バギーで一度ここに落ちてしまえば、このシークレットは簡単に発見できるような場所にある。失敗するのもたまにはいいことだ、という見本だろう。



←壁をよく見ると、このようにはしごはあるのがわかる。

※マップ中のアルファベットは、A：クリスタル、B：メディパック（小）、C：メディパック（大）、D：トーチ、E：ショットガンの弾、F：ショットガン、G：ウージーの弾、H：MP5の弾、I：デザートイーグルの弾、J：ロケット、K：水中銃の弾、L：グレネードランチャー、M：インファダストーン、リットルマーク：レバーかスイッチ、ⓐ：鍵を表わしています。また、ブロックの色で示すのは、赤：ワナのブロック、オレンジ：沼のブロック、青：水のブロック、黄：動かせるブロック、灰：穴の開いた場所をそれぞれ示しています。

まさに3D迷路な カリアケーブ

4つ目のステージは非常に短い。というのは見た目の話で、実際にマップもなく進んでいくと、かなり迷ってしまい時間がかかってしまう。それと、このステージには強力なボスが存在している。



A マップを頼りに進め

スタート地点から左に進んで、マップに表示した通りに進んでいくのが近道だ。だが、迷ってしまった場合は、右あるいは左の壁に沿ってずっと進んでいこう。



↑迷わずに進めばそれほど難しくはない。

転がる岩のワナ

スタートから右の道に進むと岩のワナがある。坂をすべり降りているときに後ろから岩が転がってくるので、ジャンプで坂を降りてダッシュだ。



←岩より早く移動してくぼみに逃げろ。

B ほふく前進を大活用

この迷路を実際に進むと、マップで見ているより複雑な感じがする。ほふく前進やほふく前進のまま下に降りたりと、向きを変えたり体勢を変えたりが激しいので、そう感じてしまうのだろう。ここもマップをたよりに進もう。



←「走る」と「ほふく前進」を使い分けながら進もう。

C ヘビと転がる岩が待っている

マップBからマップCに降りるときには、穴のふちのできるだけ真ん中から降りよう。そうして降りたら毒蛇にかまわずにダッシュでその部屋から出て、右のカーブまで一気に走ってしまい、すばやくほふく前進で曲がるようにする。



←降りる場所が悪いと、降りた瞬間に毒を受けてしまう。

D 初めてのボス戦

マップDはボスの部屋だ。部屋に入る前に銃を構え、照準がボスに合ったらすぐに攻撃開始。そして前か左右に歩いて移動し、ボスが発射した火の玉が天井についたら後ろか左右にジャンプして敵の攻撃をかわすこと。この部屋は足場が少ないので、足場を踏み外さないようにすることが大切だ。それと、ボスの出す火の玉に触れると、主人公の体が燃えてしまう。



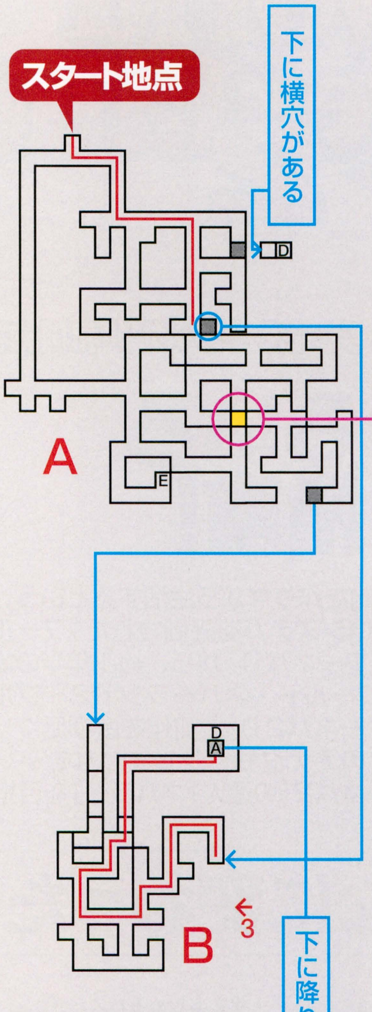
↑ボスの部屋に入る前に銃を構えて、照準があったらすぐに攻撃を開始すること。



→ボスが発射した火の玉が天井で分裂したらジャンプだ。



←火の玉は天井付近でジャンプすれば攻撃をかわせる。





動かせるブロック

スタート地点から右に進んでしまった場合、岩のワナをクリアしたあと、この部分の動かせるブロックを移動させないと先に進めない。ブロックを発見するためには、トーチを使っていくのがいい。



↑マップの右側にブロックを押し込まないようにしよう。

暗闇にヘビが

マップBからマップCへ降りるとき、マップで見て穴の上か下のへりの真ん中にぶら下がって下りよう。そうすれば、攻撃は受けない。



→できるだけ真ん中にぶら下がること。



←そのまま降りていけば、すぐに攻撃はされない。



※マップ中のアルファベットは、A：クリスタル、B：メディパック（小）、C：メディパック（大）、D：トーチ、E：ショットガンの弾、F：ショットガン、G：ウージーの弾、H：MP5の弾、I：デザートイーグルの弾、J：ロケット、K：水中銃の弾、L：グレネードランチャー、M：インファダストーン、リットルマーク：レバーかスイッチ、ⓐ：鍵を表わしています。また、ブロックの色で示すのは、赤：ワナのブロック、オレンジ：沼のブロック、青：水のブロック、黄：動かせるブロック、灰：穴の開いた場所をそれぞれ示しています。

■構成・文／マーマーズ グループ（山本浩司）

EXPERIENCE OF FICTION LIFE

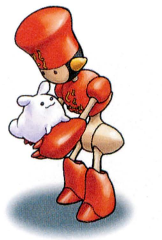
World Neverland 2

The Waktic Republic of Pluto

ワールド・ネバーランド2 ～プルト共和国物語～



Kara & Im





人生いろいろ生き方指南!

共和国に移住し、目的を作りながら生活するという、現実的ながら自由度の高いシステムを評価された『ワールド・ネバーランド(以下『ワーネバ』)』から、約1年半の歳月をおいて発売された『ワールド・ネバーランド2～プルト共和国物語～(以下『ワーネバ2』)』。前作を遊び尽くしたアナタも、若葉マークのアナタも、プレイしなきゃソン! これを読んで、『ワーネバ2』の達人「ネバラー」を目指せ!

PS **ワールド・ネバーランド2～プルト共和国物語～**
■リバーヒルソフト■発売中■5800円
■シミュレーション■1人プレイ■デュアルショック対応

こんなに変わった『ワーネバ2』の世界!

暮らし方を伝授! これでアナタも世渡り上手?

『ワーネバ2』の特徴は、ズバリ自由度の高さ。自由度が高いからこそ、自分だけの人生を楽しめるけれど、これって裏を返せば、「何を目的にしてプレイしていいかわからない」って思う人もいるってこと。そこで、我々「げーむじん」スタッフが、そんな悩めるプレイヤーに向けて、もう1つのアナタの人生を楽しむための処世術を伝授! これさえ読めば、モテモテ人生、仕事人生、ストイックな修行人生など、普段の生活では味わえない(?)色とりどりの人生を楽しめるハズ。

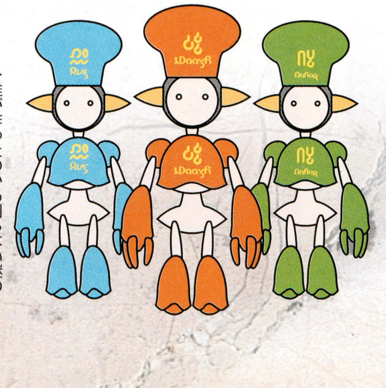
もちろん前作からの改良点や、基本システムの解説など、プルト共和国で初めて生活する、新参者のアナタにも役立つ情報もバッチリ掲載。これでアナタもプルト共和国でイチバンの世渡り上手になれるかも?



↑いろんな場所で出会いを探そう。



↑プレイヤーは、広い国の中を自由に歩ける。いつどこに行って何をしてもいいんだ。まさに自由なゲームだね。



→誰が作ったのかも判らない謎の人形・カラ。



↑前作でも登場したバグウェルだが、前の龍とは別の龍。バグウェルとは名前ではなく通称らしい。

ここが変わった ウルグ&ショルグ

所属制度が複雑になった！

前作からの大きな変更点と言えば、所属制度。『ワーネバ』では、移住後に組織に属することになるが、前作の舞台オルルド王国では「オルグ」という１つの組織しか存在しなかった。『ワーネバ２』ではウルグ、ショルグという２つの組織が存在する。

ウルグは主に仕事系の組織で漁業のリム、採取のバハ、鉱業のガアチに分かれている。所属ウルグで働くと、仕事ポイントを稼ぐことによって年末の給料が決定する。また、所属ウルグ以外の仕事はできないが、アルバイトを行えば、祝祭日や所属も関係ナシに仕事を行うことができるぞ。ショルグは主に格闘系の組織で、剣術のコーク、体術のジマ、魔術のミダに分かれている。訓練をすることで自分のレベルを上げ、試合や大会に出場することができる。

このようにプルト共和国では、２つの組織に分かれているため、仕事、筋肉をつくるもヨシと、１粒で２度美味しい人生を楽しめる。



←ウルグでは仕事ポイントが高いと、店を出す権利がもらえる。



→ショルグには訓練所とナアムの家、闘技場がある。試合日程もこの場所で見られる。



←キャラの服の色はショルグごとに分けられている。年によってデザインが違うぞ。

オルルド王国では…

武術のランクを上げるだけで、何も仕事をしなくても自動的に仕事のランクも上がっていった。つまりは武術の強さがメインで、仕事はそれに付随するものでしかなかった（仕事ポイントが関係するのは、ランク外からＤリーグに上がる時のみだった）。

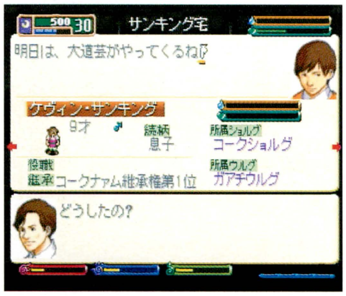


↑２つで１つの組織になっていた。

ここが変わった 子孫への遺伝を強化！

やっぱり子供の顔は似ていないとね…

恋愛をして結婚、そして子供を作って暮らすといった人生の一大イベントも行える『ワーネバ』。でも、悲しいことに前作では、２人の愛の結晶でもある、子供の顔はランダムに決定されていた。自分の子供が似ていなかったら、相手の不義を疑うのが世の人の常…というのは言い過ぎだけど、ゲームにイマイチ感情移入しにくかったのは事実。そこで『ワーネバ２』では父親似、母親似、ハーフと限りなく現実に近い子供が生まれるようになった。これで、夫婦円満（？）に暮らせるようになったのだ。



←「性格」のパラメータ表示がないので親の性格が受け継がれているかは、判りづらい。大した問題じゃないけどね。

オルルド王国では…

せっかく、人も羨む美男美女のカップルだとしても、生まれてくる子供がなぜかオヤジ臭かったり、ブサイクな子供が生まれたりした。一例として、オルルド王国の家族をちょっと紹介。パラメータは両親から受け継がれているが、かんじんの顔の方はというと…ね？





２人の子供は、



？…な感じだ。

ここが変わった 六大武術大会について

新たな大会に出場できるぞ！

プルト共和国では、武術系の大会が５つ増えて、最高６つの大会に出場できるようになった。前作からのDD（ドラゴンドロップ）杯の他にコーク、ジマ、ミダ杯やシニア選手権、そして優勝者が自宅で、プルト共和国で「カワイイ！」と噂の生物「イム」を飼えるという、イム争奪戦の計６つ。大会への参加資格は、Ａリーガーの中からそれぞれの大会出場条件に見合った者が出場する。ただし、イム争奪戦やシニア選手権は仕事ポイントや年齢制限などの別条件が追加されるので注意。優勝すると賞品や賞金がもらえるが、イム争奪杯のみ２回優勝すると、ポケットステーションで「いむっぴ」というオマケゲームを遊べるようになるのだ。





↑大会は神殿前のプルト競技場にて行われる。競技場には、旅芸人たちがやって来たりもする。

オルルド王国では…

通常の試合の他は、４年ごとに行われるDD（ドラゴンドロップ）杯以外の大きな大会はなかった。参加条件は各オルグ内Ａリーグにエントリーしていることだった。



↑選手になることもできる。

サクラの人生日記

ここではプルト共和国で暮らす、サクラ・ハルシオン君の成人式までの日記を公開。「プルト共和国ってどんな生活をするところなの？」と、不安に感じているアナタは必読だ！

僕の名前はサクラ・ハルシオン。492年11日生まれの4才。ギタの学舎に通っているんだ。サクラという名前の由来？　カエデパパが「大好きな人の名前からつけた」って言ってたな。男の子で、サクラって変かなぁ。個人的にはすごく気に入っているんだけど。そうそう、僕の家族を紹介するのを忘れてた。僕の家族はカエデパパの他に、双子の妹、モクレンとそしてミネルバママの計4人。ミネルバママは評議委員長を努める偉い人なんだ。僕も、大人になったらミネルバママのようになりたいな。

サクラ ハルシオン



↑いつもどこかで遊んでいる。双子の妹モクレンとは大の仲良し。

サクラの血縁関係



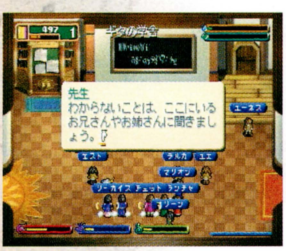
←父はカエデ・ハルシオン、母はミネルバ・ハルシオン。兄妹は、双子の妹であるモクレン・ハルシオンと2人兄妹で計4人の家族構成。

497年1日

僕とモクレンは今年で2年生になった。ミネルバママは「もうこれでお兄ちゃんの仲間入りだから、しっかりしなきゃね」とハッパをかけてくれた。頑張らなきゃね。今年からは、学校に新しい「新入生」も入るからにぎやかになりそう。友達も増えるんだろうなぁ。楽しみ。

あと、去年はあまりお使いに行けなかったから、今年はもっとお使いに行って、おこづかいをもらわなくちゃね！…でも、ウルグのアルバイト場は、子供でもアルバイトができるから、お使いに行っておこづかいをもらうよりもアルバイトをした方がいいかもしれないな。

注1：学校…正式名称は「ギタの学舎」。プルト共和国は小、中、高等学校、大学はなく、学校＝「ギタの学舎」という、教育制度を取っている。



↑今日は、僕たちよりも小さい子たちの入学式。学校をさぼらずに行くと、ポイントが上がる。



↑学校に入っている子たちは、この神殿前で遊ぶけど、もっと小さい子たちは港前で遊んでるんだ。

497年14日

今日は父兄参観日…というか、テスト参観日。僕も頑張って先生の質問に答えたけど、思っていたより正解できなかった。でもパパは「よく頑張ったな」って誉めてくれた。モクレンも先生の質問にあまり答えられなかったけど、パパに誉められてうれしそうだったな。

授業が終わった後は、イトコのベスと一緒に海の仕事を見に行った。色々な魚が捕れるから、海の仕事も楽しそうだと思った。その後は、コーク試合場に試合を見に行ったけど、夜遅くに行ったから試合が終了していて残念。でも、試合場にたくさんのアイテムが落ちてたから、ラッキーだったかも。

注2：アイテムが落ちている…落とし物のこと。ちなみに、拾った者勝ちなので、見つけたら速攻で拾っておこう。



↑ギタの学舎では、毎年14日にみんなのお父さんお母さんを呼んで、テストをするんだ。上手くできるかな？



↑イトコのベスは、ミネルバママのお姉さんの子供。カエデパパは違う国から移住してきたんだって。

スタッフ人生アンケート

ネバラーを目指すプレイヤーのために、このゲームを開発した方々に、直撃アンケートを敢行！　これで人生の知恵を学べ！

Q1.WN2でのキャラクターの名前と性別を教えて下さい。
Q2.移住してからあなたが最初にしたことは何ですか？
Q3.どんな異性がお好みですか？
Q4.WN2の中であなたが目指していることは何ですか？
Q5.げーむじん読者に向けて生活術等ありましたらお願いします。

スタッフの本音はこれだ！

NAME　安永ノリカズ
担　当　企画

Q1.スカイ・ブライト（♂）
Q2.恋人探し。
Q3.自分のことを健気に慕う女の子。
Q4.のんびりと生活する。
Q5.『ワーネバ2』は、想像力が豊かな人ほど楽しめるゲームですので、どんどん妄想を膨らませながらプレイして下さい。

NAME　渡辺武晴
担　当　システムグラフィック

Q1.ジェイワン・ユーコー（♂）
Q2.共和国をぶらぶらと歩き回り、いろんな人に話し掛けた。
Q3.色々な料理を作れる女性。
Q4.すべてのメダルを獲得すること。
Q5.儀式や試合に遅れないようにしましょう。

497年15日

今日はウルグ祭の日。国全体が、お祭りのせいかウキウキしている。僕も３つのウルグ祭を廻って、占いをしてきた。

バハウルグで、僕のラッキーアイテムは「ウミカイの卵」だって言われた。ウミカイの卵ってたくさん食べると長生きするっていうけど、本当かな？　ママは「あれは子供の食べる物じゃない」って言ってたけど…。

そうそう、ガアチウルグに行った時に「将来女の子にモテる名前だね」って言われたんだ。名前だけでそんなことがわかるのかなぁ？　もし本当にそうなら、占いしてたオジサンってすごいよ。でも、モテると言われて悪い気はしないよね。何だか僕の将来は安泰なような気がする…って、それ言い過ぎ？

注３：ウミカイの卵…栄養満点で健康によい食べ物。バスの浜で拾うことができる。



→みんなでウルグに行って占ってもらうんだね。



↑このお姉さん、とってもキレイな人だったよ。いつもは、結婚式とかにしか出てこないから見かけることがないけど。



←ウミカイの卵のことを聞いてママに怒られちゃった。

497年20日

今日は「愛の日」という名の休日。毎年この日は僕の住んでいる評議会官邸の前で「エナの子コンテスト」が開かれるんだ。魅力王や魅力女王にならないと出場できないコンテストだから、出場者のレベルが高い上に、優勝するとミスタープルトやミスプルトっていう称号が与えられるんだ。パパはミスタープルトになったことがあるって言ってたけど、本当かな。

僕は結局、コンテストの結果は見ずに、バスの浜にウミカイの卵を取りに行った。ウミカイの卵を取りに行ったのは、この間ウルグで占ってもらった時にラッキーアイテムだって言われたから。持っていたらラッキーなことが起こるかもしれないしね。ママには内緒にしておこうっと。

注４：バスの浜…修行やデート、子供の遊び場にと、何でも使えるマルチスポット。ウミカイの卵も拾うことができる。



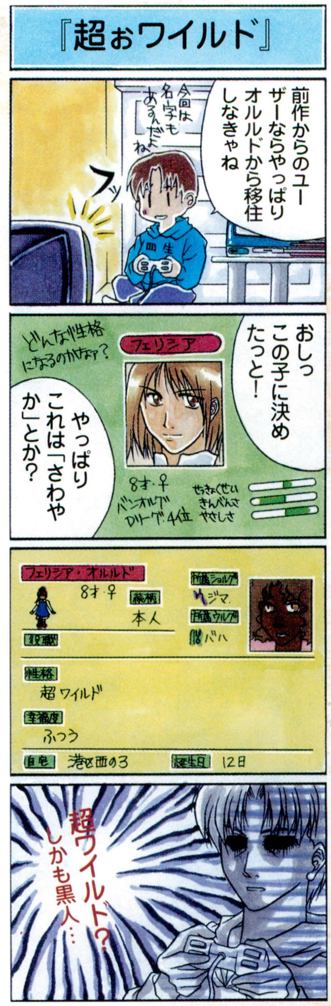
↑お友達のリシアーレ。エナの子コンテストに出場してたんだ。このコンテストに出場するには「魅力」を上げなきゃいけないんだって。



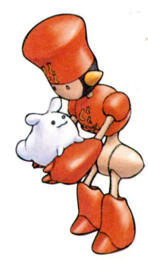
↑コンテストは神殿前で行なわれるんだ。



↑このバスの浜には、毎年この日にウミカイが卵を産みに来るんだ。



COMICS：YOH　HAZUKI



NAME	アップリオ
担　当	背景グラフィック

Q1.アップリオ・カマンベール（♂）
Q2.まずは訓練。
Q3.ぽっちゃりで目がかわいく、優しい人。
Q4.試合で負けない、KO勝ち!!
Q5.朝から夕方まで仕事をして、夜に訓練が生活の基本です。

NAME	後藤@絵師
担　当	キャラクター

Q1.ジャンリュク・ピカード（♂）
Q2.仕事（以外のことは何もしない）。
Q3.仕事ができてソコソコ強い女（目・耳・口の大きな南方系・メガネ必須）。
Q4.大仕事人・ウルグ長・議長（武術レベルが低いと辞めさせられるのでAリーグ入りも）。
Q5.自分の技能を見て、武術向きでないときは仕事に専念しよう！ 初めから両方極めようと思わないこと！

NAME	なべりん
担　当	プログラム

Q1.ヒロピィ・ナベリン（♂）
Q2.仕事（アルバイト）。
Q3.才能たっぷりで、ナァム家なら言う事なしでしょう、やっぱり。
Q4.観察。
Q5.一代で何もかもやってしまうのは大変です。時間・世代をかけて、じっくりやりましょう。

497年30日

風邪をひいた。寒いのを我慢して遊んでたせいかな？ とにかく熱がすごいので、心配したママがフーコー温泉に連れて行ってくれた。温泉に入ったらすぐに元気になったので安心した。やっぱり温泉はいいね。

次の日、新年の１日になるとやってくる大道芸を、家族で見に行った。火吹きのお兄さんは、口から火を吹いて熱くないのかな？ あと、大きなイムと一緒にいるお姉さんが、イムに食べられちゃいそうでとってもドキドキした。新年はいろんなイベントがあって楽しいな。

注５：フーコー温泉…入ると、疲労が減って、元気になる。デートで行くこともできるので、熱愛中のカップルは行ってみたら？



←こうやって、ママが温泉に連れてきてくれるんだよ。



↑ボク、熱があったみたい。どうりで具合が悪いと思った。



↑大道芸は、この他にも色々な催しものがあって、見てると楽しいよ。

499年1日

新しい年の始まり…そして、僕とモクレンは成人式を迎える。モクレンは何となく落ち着かない様子だし、パパもママも子供の成人式を間近にして、いつもと違う雰囲気。僕も周りから見たら同じだと思うけど…。

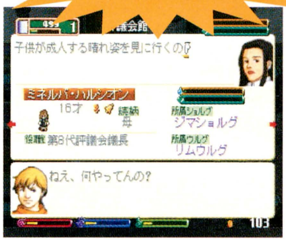
成人したら、訓練をして強くなりたい。そして、それから仕事をする。たくさんの女の子とデートもしたいし、結婚もしたいな。でも、僕はうっかり屋だから、結婚式をすっぽかしてしまいそうで今から心配。あと、浮気もしそうだし…相手、いないんだけどさ。でも、将来的にはママのようになりたい。そのためには、努力しないとね！

注６：成人式…プルト共和国では７歳で成人式が行われ、大人の仲間入りをする。

注７：結婚…恋人とデートを重ねると、プロポーズをすることができ、結婚への道が開ける。

注８：すっぽかす…『ワーネバ２』では、結婚式などのイベントを、自分の意志ですっぽかすことができる。でも、現実世界でそんなことをしたら、大変なので約束は守ろう。

いよいよ成人



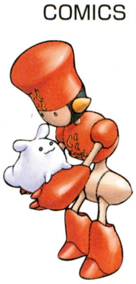
↑母さんもすごくうれしそうだな。でも、期待半分、寂しさ半分…ってとこかな？



↑こうして僕はメダルをもらったんだ。



COMICS：YOH HAZUKI



NAME	ケンチロ
担　当	世界設定

Q1.アワビ・イソノ(♀)
Q2.行き交う人々に話しかける。
Q3.白人系のシブめの男性、性格はケチ。
Q4.無駄な時間は過ごさない。訓練と仕事と恋愛を限られた時間でどうやりくりするか。
Q5.自分で目的を見つけましょう。目的ができるとこのゲームの面白さは倍増(約256倍：当社比)します。

NAME	宮崎
担　当	議長

Q1.アレサ・オルルド(♀)
Q2.オルルドから来たので話し回りました。
Q3.黒い肌のソウルフルな感じのする人、太め細め関係なし。目が大事かな?
Q4.共和国の中に「オルルド家」を増やす。
Q5.料理にハマりたいなら、仕事はバハかリムウルグ。ガアチウルグの産物である鉱石類は料理できません。また夫(妻)とウルグが別だと材料には困りませんよ。

NAME	諸田　実
担　当	デバック

Q1.ガングニール・スピア(♂)
Q2.自宅の位置確認。
Q3.超ワイルドで強い人。
Q4.全称号の獲得。
Q5.大通り北・闘技場・訓練場には良く落とし物が落ちているのでこまめに見回るとイイかも。

げーむじん流『ワーネバ2での暮らし方セレクション』共和国でこんな人生送れます！

其ノ一 やっぱり初めは〈愛だろ？愛〉編

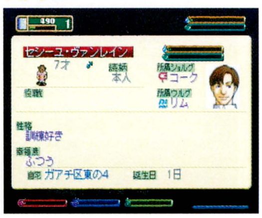


恋は人生そのもの！恋愛は真実の始まり

オレの名前はセシーユ・ヴァンレイン。このプルト共和国に移住してきた理由はただ１つ「かわいい女の子と仲良くなりたい！」だ。恋愛至上主義のオレに言わせれば「人生は恋そのもの」。甘い時もあれば苦い時もある、いわば「人生楽ありゃ苦もあるさ〜」という、どこかで聞いたような歌詞みたいなもんだ。



↑初めはここで女の子を物色。イイ子はいないかな？

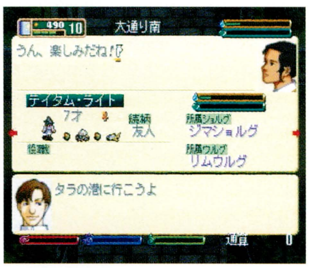


←これが俺の大まかなプロフィール。イイ男だろ？



←女の子はデートに誘えるようになる前にチェックだ！

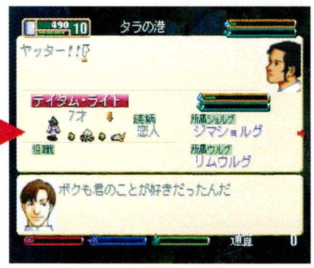
以前、住んでいたオルルド王国もそうだったけれど、プルト共和国で、デートをするにはまず、お目当ての娘と友達にならないとダメなんだ。つまりは緑色のプレートを掲げた女の子に的を絞ってアタックしないといけないってこと。そして、晴れて恋人になると、地図上で彼女の家のプレートがピンク色で表示されるんだ。だからいきなりナンパしても、なびいてはくれない…まぁ、そんなやり方はオレの好みじゃないけどね。



↑テイタムとの初めてのデート。告白しようかなって、ちょっと緊張……。

次々と女の子からの誘いが…！とりあえずデートだ！

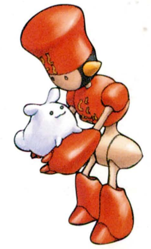
それではガールハントにレッツゴーッ！　…と思いきや複数の女性からデートのお誘いが！　いきなり本命を絞れないから、とりあえず全員とデートの約束…って、オレって罪な男？　とりあえず、ひときわ目を惹いた、テイタムを恋人にしたんだけど、沢山の女の子からのラブコールがまだあるから、ツライなぁ。テイタムとのことは、約束さえ破らなければ大丈夫。逆に、自分の結婚式の前日に他の男の子とデートしたりする女の子もいるからな。オレの方こそ気をつけなくっちゃ。



↑何と彼女の方から告白が。好きな女からの告白、男冥利に尽きるねえ。



COMICS：YOH　HAZUKI



NAME　トラック園田 担　当　チビキャラ・デバック	NAME　OOT 担　当　デバック	NAME　荒川　慶成 担　当　デバック
Q1.カラテ・バカボン（？） Q2.アルバイト。 Q3.容姿はかわいい子・性格は超ワイルド。 Q4.色々。 Q5.結婚する前にお金は使っておいた方がいいぞ（結婚すると、夫婦で財産を共有しなくてはならないから）。それと、マニュアルはちゃんと見た方がいいぞ。	Q1.インテグラ・タイプアール（♂） Q2.仕事、他のことはすべて無視！ Q3.同じ職場で良く働く人ならOK、同じ職場だと結婚後、何かと助かることが多い。 Q4.評議会全員を同族にして国を牛耳る。 Q5.自分なりの生活リズムを見つけてプレイするとイイかも。後、深夜のイムには気を付けましょう。可愛い顔してますが、実は夜行性の野獣ですから。	Q1.ユカ・スギタニor ジュンコ・モリタカ（♀） Q2.アルバイト。 Q3.容姿と才能あと年齢も…。 Q4.戦い、仕事で最強を目指す。 Q5.「移住」と「誕生日」の関係を上手く使えばお金はあるし、訓練してるしで他の人よりよい状態でプレイできる。

其ノ二 私は仕事に生きるぞ〈仕事〉編

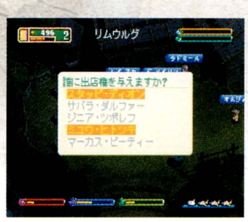


目指すは仕事マスター！ ウルグランキング１位を目指して、恋愛も訓練もほどほどに、命を賭けて働く男になるぜ！

目指せ仕事マスター 努力と根性で働け！

私の名はミユウ。プルト共和国リムウルグのウルグ長だ。

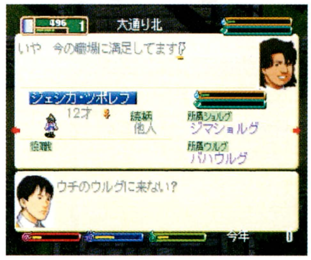
ここまでくるために昼も夜も仕事に明け暮れ、必死に仕事ポイントを貯めてきた。だが、仕事ポイントや人気だけでは私の理想のウルグ長にはなれない。訓練もしなければいけないのだ。だから私は仕事の合間を見つけて地道に訓練も続けてきた。そしてウルグ長まで上り詰めたのだ。残るは仕事マスターを目指す。当面の目標だ。



←出店権を誰に渡すか決められる。自分がいても、自分以外を選ばなければいけない。

昼も夜も働きっぱなし 24時間戦えますか？

仕事マスターになるには、仕事ポイントを山のように稼がなくてはならない。昼間だけではなく、夜間に作物を採取し、朝に納品するとポイントが効率よく上がる。そしてよい道具を借りれば、採取も楽になる。もちろん、金もかかるが、アルバイトをして稼ごう。とにかく、馬車馬のように働いて、自分のランクを上げて行こう。



↑自分のウルグに勧誘するのも長たる自分の役目。魅力あるウルグには自然と人が集まるが、その影にはこういう努力がある。



↑自分のウルグ員にも声をかける。



→夜中に採取し、朝に納品する。夜だと時間をかけて収穫できるのでとても便利。

其ノ三 男はやっぱり体〈マッチョマン〉編



戦うことに真理を見いだすのもまた一興。どれだけ強くなれるか極めたい方にお薦めな人生。

本当の強さとは…？ 自問自答の人生

俺はいつも思う。

「強いとはどういうことだ？」…その答えを見つけるために、俺は今まで訓練に力を注いできた。このプルト共和国・最強の大会であるDD（ドラゴンドロップ）杯に優勝し、ほとんどの大会のタイトルを制覇しても、いつもそのことを考えている。

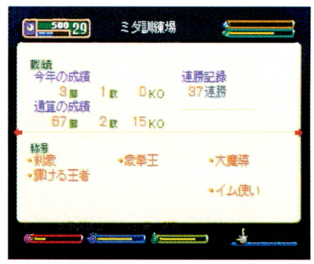
こう考えるようになったきっかけは本当に些細なことだ。昼間は仕事、夜は自宅という生活の中で、毎日をただ単調に過ごしたくないと思って始めた訓練だったのだが、これが予想以上の充実感を与えてくれた。…そんなことから始まった訓練だったが、今ではすっかり日課になってしまっていた。家族も支えてくれているし、そういう意味で、俺はとても幸せ者なのかもしれない。自分の限界が来るまで、俺は戦いをやめようとは思っていない。本当の強さとは何なのかを求めて、俺はこれからも戦い続けるだろう。



↑訓練だけじゃなく、ちゃんと仕事もこなしているぞ。イム争奪杯に出場するには、仕事ポイントも貯めなきゃならないんだ。

↓夜はもちろん訓練だ。これは毎日欠かさずやっている習慣だし、やめてしまえば、レベルが下がることだってある。





↑この他にも称号はまだまだある。



→このレベルになると本当に負け知らずという感じだな。ここまで来れば俺と同じ位強くなれるぞ！

NAME　イナ
担　当　デバック隊長

Q1.アキニョリ・イナマス（♂）
Q2.結婚相手探し。いなかったら自分で作って移住させる。
Q3.白人で顔は卵型、肩くらいの金髪の女性。
Q4.レアアイテムすべてゲット。パラメータをすべてMAXにする。
Q5.訓練して試合に勝つだけでは出場できない大会もあるので、仕事も怠けずにやることがポイント。

NAME　“ピカピー”1ばろん
担　当　デバック

Q1.ペンペン・ダイナマイト（♀）
Q2.のらイムにごはんをあげる。
Q3.強い（レベルが高い）ヤツ（モヒカン頭だったりすると尚良し）。
Q4.子供6人欲しいので、ひたすら子作り。
Q5.イムが自宅にいると心が和みます。だから、イムが自宅に来たときは丁重なおもてなしを…。

NAME　いまむら
担　当　営業

Q1.グラム・イマムラ（♂）
Q2.すぐに自分の性格チェック。そして大通りに出て“スカート丈の短い女の子”を物色。
Q3.金髪！ 絶対金髪！ 何があろうと金髪！
Q4.自由な生活。もちろん仕事なんてポイ！ 訓練・試合なんてポイ！ 女の子とだけ仲良くなって、友人・知人は全員女性。
Q5.色々な楽しみ方ができるので、自分だけの楽しみ方を見つけて下さい。

特別企画

有名人のパスワード大公開

なんとあの“みやむー”こと人気声優の宮村優子さんと、「げーむじん」で連載を持つ、お笑い界の凸凹コンビ“アリtoキリギリス”の石塚さんと石井さんの2人が、この企画のために、『ワーネバ2』のパスワードを作成してくれたのだ！　この3人のキャラクターを、みんなの共和国に移住させてくれ！

宮村優子



テレビ朝日系・毎週日曜AM7:30〜8:00『救急戦隊ゴーゴーファイブ』に、速瀬京子役として準レギュラー出演中。

●パスワード

ちほゆせわ
ごまちへげ
りくぐとつ
びらちすま
やぼごもも
よざてぎふ
べねもふ

じかむこほ
ねれすぐだ
こあぞぐす
がらつがこ
ぐぞるふび
ふとあえに

アリtoキリギリス 石井正則



TBSラジオ『アリtoキリギリスのげーむ じん！じん！じん！』のパーソナリティを担当。月曜深夜0:27〜0:57放送中。

●パスワード

ごなぐえれ
さへごまた
なむれぼど
こしごうら
なとほごぎ
えみねいぶ
ゆよぞへそ

らぞくぞら
ぜでぶめは
れへぐだむ
ひよはざれ
でひばぞぜ
あわやでふ
ぎぐほ

アリtoキリギリス 石塚義之



TOKYO FM「エモーショナルビート」内『来てくれ！』では中継リポーター。アリキリのお2人は月曜日担当。

●パスワード

めるわまげ
ばべめよく
そえおめじ
ぜおゆくば
しよわるれ
ぎずあやぶ
でべうこの

てほべぎみ
しなさらせ
ぐだかでな
んびくえじ
こおすざぬ
じにしへへ
め

スタッフが独断と偏見で選んだ『ワーネバ2』イイ男イイ女ランキング

男性部門

1位



やっぱり男は顔よね。好みだわ〜。あと、このゲームは男の金髪って意外に少ないのよ。だからそこが決め手！

2位　3位　4位　5位　6位　7位　8位



女性部門

1位



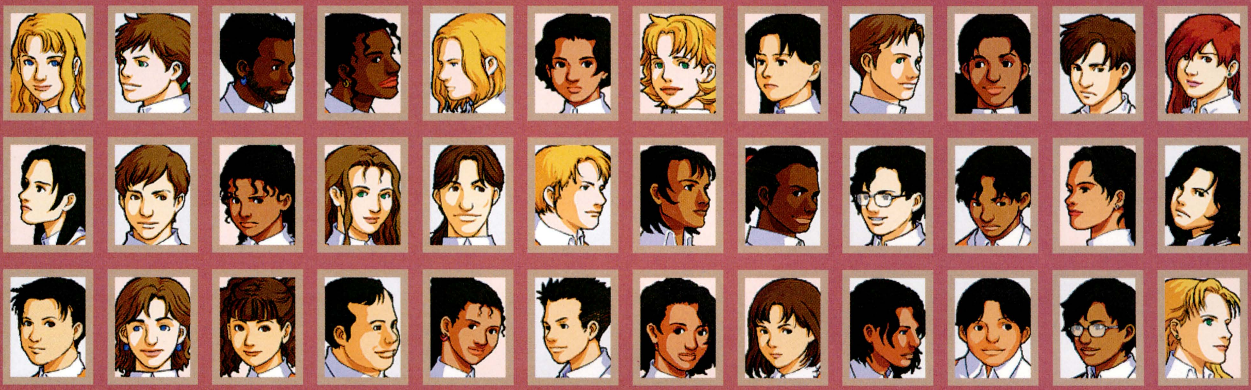
明るく爽やかな女の子って感じが好感が持てる。個人的には、女の子はセミロングがイチバンだと思うんだけど…。

2位　3位　4位　5位　6位　7位　8位



この他にもいろんな顔がいっぱい!!

上記のキャラクターだけがイイ男、イイ女なわけじゃない。これはあくまでも、スタッフの独断と偏見で選んだランキング。他にも色々な顔があるけど、これは本当に一部分。残りは共和国の中を歩いて見つけよう。未来の花嫁、花婿がいるかも？



うまく料理できなーい!

そんなアナタにお料理リスト大公開!

これを見ればどんな料理も思いのまま!…だけど、1つ注意!! 組み合わせる材料は、一例を挙げただけでこの他にもいろんな材料の組み合わせでリストの料理が作れます。材料を揃えたら……さぁ、Let'sクッキング!!

No.	名前	材料1	材料2
1	チグリ	チグリ	失敗した料理
2	ワパフサ草	ワパフサ草	失敗した料理
3	カボイ根	カボイ根	失敗した料理
4	ラフィアの花	ラフィアの花	失敗した料理
5	宝珠の果実	宝珠の果実	失敗した料理
6	マルムル茸	マルムル茸	失敗した料理
7	シジ茸	シジ茸	失敗した料理
8	黒茸	黒茸	失敗した料理
17	ヴィチ	ヴィチ	失敗した料理
19	ヌヌギ	ヌヌギ	失敗した料理
20	ワタワタ	ワタワタ	失敗した料理
21	王魚	王魚	失敗した料理
22	イェル貝	イェル貝	失敗した料理
23	ハカロ貝	ハカロ貝	失敗した料理
24	ベド貝	ベド貝	失敗した料理
25	カビチ	カビチ	失敗した料理
26	ワパヌヌ	ワパヌヌ	失敗した料理
34	イムティ	イムティ	失敗した料理
35	ロン酒	ロン酒	失敗した料理
51	塩	塩	失敗した料理
52	ウミカイの卵	ウミカイの卵	失敗した料理
63	ナッツサラダ	チグリ	ワパフサ草
64	きのこサラダ	ワパフサ草	マルムル茸
65	花のサラダ	チグリ	ラフィアの花
66	フルーツサラダ	チグリ	宝珠の果実
67	海の幸サラダ	ワパフサ草	ヴィチ
68	焼ききのこ	マルムル茸	塩
69	焼きヴィチ	ヴィチ	塩
70	焼きヌヌギ	ヌヌギ	塩
71	焼きワタワタ	ワタワタ	塩
72	焼き王魚	王魚	塩
73	焼き貝	イェル貝	塩
74	焼きワパヌヌ	ワパヌヌ	塩
75	卵焼き	塩	ウミカイの卵
76	魚の茸焼き	マルムル茸	ワタワタ
77	野菜炒め	ワパフサ草	カボイ根
78	カビチ炒め	カビチ	塩
79	ワパフサソテー	ワパフサ草	ロン酒
80	貝と野菜のソテー	ワパフサ草	イェル貝
81	茸と貝のソテー	マルムル茸	イェル貝
81	茸と貝のソテー	黒茸	ハカロ貝
82	ワパヌヌソテー	ワパフサ草	ワパヌヌ
83	ワパヌヌフライ	チグリ	ワパヌヌ
84	貝のフリッター	チグリ	イェル貝
85	魚のムニエル	チグリ	ワタワタ
86	茸のグラタン	チグリ	マルムル茸
87	魚のグラタン	チグリ	ヴィチ
88	蒸しチグリ	チグリ	ロン酒
89	蒸し魚	ヴィチ	ロン酒
90	蒸しカビチ	カビチ	ロン酒
91	蒸しワパヌヌ	ワパヌヌ	ロン酒
92	貝の酒蒸し	イェル貝	ロン酒
93	カビチーネ	チグリ	カビチ
94	野菜カビチーネ	ワパフサ草	カビチ
95	花のカビチーネ	ラフィアの花	カビチ
96	宝珠カビチーネ	宝珠の果実	カビチ
97	茸のカビチーネ	マルムル茸	カビチ
98	魚のカビチーネ	ヴィチ	カビチ
99	貝のカビチーネ	イェル貝	カビチ
100	野菜オムレツ	ワパフサ草	ウミカイの卵
101	きのこオムレツ	マルムル茸	ウミカイの卵
102	魚のオムレツ	ヴィチ	ウミカイの卵
103	王魚のオムレツ	王魚	ウミカイの卵
104	貝のオムレツ	イェル貝	ウミカイの卵
105	くさいオムレツ	ヌヌギ	ウミカイの卵
106	きのこシチュー	マルムル茸	ブイヨン
107	魚のシチュー	ヴィチ	ブイヨン
108	王魚のシチュー	王魚	ブイヨン
109	貝のシチュー	イェル貝	ブイヨン
110	カビチシチュー	カビチ	ブイヨン
111	茶がゆ	チグリ	イムティ
112	カボイ煮	カボイ根	ロン酒
113	山海煮	ワパフサ草	ワタワタ
114	ワパヌヌの貝煮	イェル貝	ワパヌヌ
115	ワパヌヌの茸煮	マルムル茸	ワパヌヌ
116	野菜のイム煮	ワパフサ草	イムティ
117	山の幸の煮物	カボイ根	マルムル茸
118	煮込みワパヌヌ	ワパヌヌ	ブイヨン
119	ポトフ	ワパフサ草	ブイヨン
120	山海のポトフ	ワパフサ草	ヌヌギ
121	きのこ鍋	マルムル茸	シジ茸
122	貝鍋	イェル貝	ハカロ貝
123	体力鍋	カビチ	ワパヌヌ
124	塩スープ	塩	ブイヨン
125	木の実のスープ	チグリ	ブイヨン
126	花のスープ	ラフィアの花	ブイヨン
127	海の幸のスープ	ヴィチ	ワタワタ
128	王魚のスープ	ワパフサ草	王魚
129	魚と茸のスープ	マルムル茸	ヴィチ
130	ワパヌヌスープ	ヴィチ	ワパヌヌ
131	卵スープ	ウミカイの卵	ブイヨン
132	ポットパイ	ブイヨン	パンのもと
133	くさいスープ	ヴィチ	ヌヌギ
134	イムスープ	イムティ	ブイヨン
135	ブイヨン	ワタワタ	ハカロ貝
136	カボイパイ	カボイ根	パンのもと
137	フルーツパイ	パンのもと	フルーツフィル
138	きのこパイ	マルムル茸	パンのもと
139	フィッシュパイ	ヴィチ	パンのもと
140	夜のパイ	ヌヌギ	パンのもと
141	貝のパイ	イェル貝	パンのもと
142	手作りパン	塩	パンのもと
143	木の実パン	チグリ	パンのもと
144	野菜パン	ワパフサ草	パンのもと
145	花パン	ラフィアの花	パンのもと
146	宝珠パン	宝珠の果実	パンのもと
147	イムティロール	イムティ	パンのもと
148	大人のパン	ロン酒	手作りパン
149	ジャムパン	花のジャム	パンのもと
150	野菜サンド	ワパフサ草	手作りパン
151	花サンド	ラフィアの花	手作りパン
152	フルーツサンド	宝珠の果実	手作りパン
153	きのこサンド	マルムル茸	手作りパン
154	魚バーガー	ヴィチ	手作りパン
155	貝サンド	イェル貝	手作りパン
156	カビチサンド	カビチ	手作りパン
157	ワパヌヌサンド	ワパヌヌ	手作りパン
158	トースト	塩	手作りパン
159	ナッツトースト	チグリ	手作りパン
160	卵トースト	ウミカイの卵	手作りパン
161	宝珠トースト	手作りパン	フルーツフィル
162	ジャムトースト	手作りパン	花のジャム
163	パンケーキ	ウミカイの卵	パンのもと
164	フルーツケーキ	ウミカイの卵	フルーツフィル
165	クッキー	チグリ	ウミカイの卵
166	ジャムクッキー	チグリ	花のジャム
167	宝珠クッキー	チグリ	フルーツフィル
168	ジャムクレープ	ウミカイの卵	花のジャム
169	宝珠クレープ	宝珠の果実	ウミカイの卵
170	花茶	ラフィアの花	イムティ
171	宝珠茶	宝珠の果実	イムティ
172	きのこ茶	マルムル茸	イムティ
173	デヴォニアン	イムティ	花のジャム
174	フルーツティー	イムティ	フルーツフィル
175	ほろ苦い酒	ラフィアの花	ロン酒
176	宝珠酒	ロン酒	フルーツフィル
177	きのこ酒	マルムル茸	ロン酒
178	イムティ割り	イムティ	ロン酒
179	ソルティム	ロン酒	塩
180	デヴォンの酒	ロン酒	花のジャム
181	卵酒	ロン酒	ウミカイの卵
182	花のジャム	ラフィアの花	宝珠の果実
183	フルーツフィル	ラフィアの花	フルーツフィル
184	パンのもと	チグリ	塩
185	花色ゆで卵	ラフィアの花	ウミカイの卵
186	イムフード	イムティ	手作りパン
187	失敗した料理	ワパフサ草	花のジャム
188	ふしぎなもの	?	?
189	ラムサラ?	?	?

これが「ラムサラ?」と「ふしぎなもの」だ!

「ラムサラ?」とは…?

どうやらオルルド王国でも登場した“ラムサラ”(このプルト共和国にも売っているが何と30000プゥもする)の紛い物らしい。どんな効果があるかは不明だ。





↓本物のラムサラとはちょっと色が違うのだ。

「ふしぎなもの」とは…?

形は花のジャムに似ているが、色は何だか青い色をしている。見た目の怪しさ大爆発だからこそ、このアイテムが「ふしぎなもの」と呼ばれているのかもしれない。





↓花のジャムと違って毒々しい感じがする。

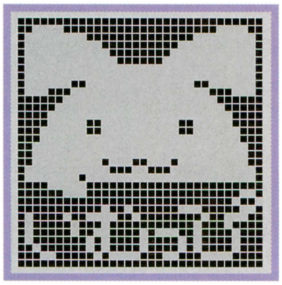


ポケットステーション大攻略

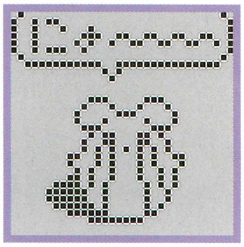
ワールド・ネバーランド風 ポケステ講座

イム争奪戦に優勝して「いむっぴ」で遊ぼう

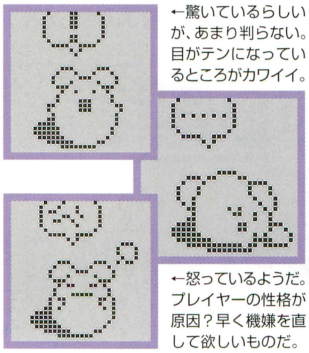
『ワーネバ2』では、イム争奪戦に2回優勝すると、ポケットステーションで「いむっぴ」を遊べるようになる。今回は、ちょっとだけ、いむっぴの画面を紹介しよう。



←これが「いむっぴ」選択画面だ。



←「いむっぴ」はプレイヤーの性格で動作が変化するぞ。いろんな性格のキャラクターで試してみよう。



←驚いているらしいが、あまり判らない。目がテンになっているところがカワイイ。

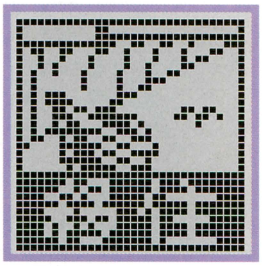
←怒っているようだ。プレイヤーの性格が原因？早く機嫌を直して欲しいものだ。

友達や恋人のキャラクターと相性診断も!?

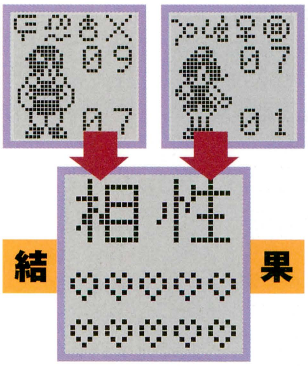
全国レベルでの移住や屋内・屋外を問わずにデータの交換ができる、パスワードという便利な機能がついた『ワーネバ2』だが、実は、ポケットステーションを使ってもう1つできることがある。

それは、ポケットステーション内に保存したキャラクター同士の相性診断。これを使えば、気になるあの子の『ワーネバ2』のキャラクターとの相性もバッチリ診断できるのだ！

キャラ同士の相性が良ければ、プレイヤー同士の相性も良くなる可能性もあるかもね？



←これで、外出中でも気軽に移住ができるぞ!!



結果

『明るい家族計画』



COMICS : YOH HAZUKI



イム豆知識

イムより先に落としものを拾う方法

自分のウルグで採取できないアイテムは以外に多い。でも、夜中にイムについていけば、アイテムを拾えたりするのだ！

イムは神殿から夜2刻位に出てくるので、移動を始めたらイムの後をつけるのだ。そして、イムが向かおうとしている場所の見当がついたらダッシュで先回り。これを繰り返せばアイテムを入手できるってワケ。イムが向かう所は様々だが、大抵は落とし物の多いウルグか、ショルグの訓練所。先回りしておくのもいいかも。



←イムの歩く速度は一定なのでアイテムが近くなったらダッシュで追い越せばOK。夜2刻から行動し始める。

自宅で手軽にイムを飼う方法

ここでは誰でもお手軽にイムを飼える方法を紹介しよう。コトは簡単。イムはアイテムを食べに外をウロウロしている。つまりアイテムを部屋の中に放置しておけばイムがやって来るのだ。本当に飼えるわけじゃないが、少しの間、家に滞在してくれるぞ。



→イムは何でも食べるので、どんなアイテムをおいても良い。

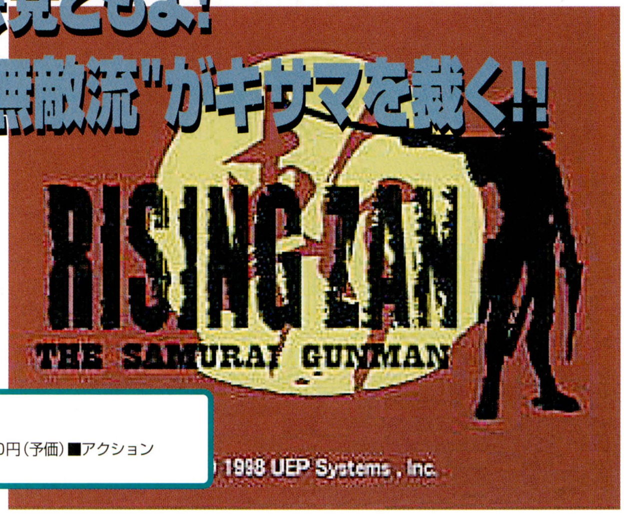
サイファ保障制度

『ワーネバ2』を購入時に同梱されているアンケートハガキを送れば、様々な特典が受けられるようになっている「サイファ保障制度」。これはサイファ評議会の名前を取って名付けられた、入国したみんなに快適なワーネバライフを楽しんでもらうために作られた制度。「プルト共和国ニュース」という、年に4回情報満載の新聞がもらえる他、たくさんの特典が用意されているので、『ワーネバ』ファンはすぐにポストに走れ！

■構成・文／プロスペック



この世にのさばる悪党どもよ！ 神にかわって"生涯無敵流"がキサマを裁く!!



複雑な必殺コマンド入力なんてナッシング！　斬って斬って斬りまくり、我を忘れて銃を乱射！ 残るは敵の残骸と爽快感のみ!! 今回は、修行モード含めて全５面のブッタ斬り大攻略ッス！

PS ライジング・ザン
■ウエップシステム■3月25日■5800円（予価）■アクション
■１人プレイ■デュアルショック対応

～ブッタ斬って五面(ごめん!)攻略!!～

プロローグ

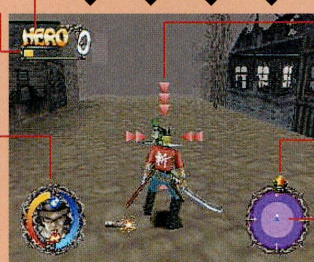
時は大開拓時代アメリカ。西部最大の金鉱帯から少し離れた田舎町で保安官見習いをしていた主人公ジョニー（斬）の耳に、不吉な噂が届いた。それは「ここ数ヵ月のあいだに何人もの行方不明者がでている渓谷がある」という噂であった。幼いころからヒーローを夢見ていたジョニーは、さっそくその事件の調査に向かうが…。

■これが『ライジング斬』のすべてだ！

プレイヤーは主人公『斬』を操り、悪の集団「邪火龍」の魔の手から生まれ故郷を救う、といった勧善懲悪なゲームストーリー。このゲームの醍醐味は、やはりプレイ時の爽快感の一言につきる。

出現する敵を片っ端からブッ倒して、ひたすら先へと突き進む…といったシンプルかつダイナミックなゲーム展開。これまで対戦格闘ゲームなどでは複雑かつシビアなコマンドを入力後、初めて繰り出すことができた必殺技が、比較的簡単なコマンド入力だけで様々に放つことが可能な操作システム。さらには、独自の"トドメファイナル"（→P.57）を採用することにより、これまで以上の迫力と爽快感を演出！　まるでアドレナリンが体中を駆け巡るあの感覚。それがこの『ライジング・ザン』の最大の魅力なのである。まずはシステムと基本操作をマスターしないと、『斬』にタタッ斬られちまうぜ！

メイン画面解説



ヒーローメーター
ヒーローポイントを示す。横の数字はハッスルタイム（→P.57）が使える回数。敵を倒したり、村人救出に成功したりするとポイントが増加！

ライフゲージ
『斬』の現在の体力を表す。このゲージが０になった時点でゲームオーバー。寿司や天ぷらなどの体力回復系アイテムをゲットすると回復する。

スピリッツゲージ
『斬』の現在の精神力を示す。このゲージが一定量たまっているとコマンド技を発動することが可能！　コマンド技を繰り出すと多少減少するが、時間が経つと少しずつ回復する。

照準
短くL１キーを押すと表示。ここで■ボタンを押すと照準のついたモノや敵に攻撃を加えることが可能。

斬レーダー
敵のいる位置や、自分が進むべき方向を知ることができる。

ハッスルタイマー
ハッスルタイムの残り時間。

『斬』の戦いを手助けするアイテムたち

ゲームの舞台となる街や列車の中には『斬』の戦いを手助けするアイテムが隠されている。こいつをうまく見つけることができるか否か、が戦いに大きく左右してくるので、アイテムは逃さずにしっかりゲットしていこう。



→木箱を壊すと、な、何とアイテムが出現!!　木箱以外にもアイテムが隠されているモノがあるから、破壊できるモノはできるだけ破壊してチェックしろ！

寿司

『斬』の大好物・マグロの中トロ。ゲットすると体力が60回復する。

天ぷら

ゲットすると『斬』の体力が40回復！　衣の分厚いエビ天は『斬』の大好物らしい。

グリーンティー

体力が20回復と、他のアイテムに比べると回復率が悪い。理由は『斬』は苦いモノが苦手だからだとか。

マシン弾

ゲットすると弾をすばやく連射できるようになる。※１回に拾える弾数に制限があるので注意。

身代わり魂

『斬』が命を落とした瞬間、身代わりとなり命を救出。ライフが0になった瞬間、その場でライフが全回復！

ミサイル弾

強力な破壊力を備えた逸品。相手に当たると爆発して、ほとんどの敵を一撃で粉砕する威力を秘める。１回に3発のみしか拾えない。

厳しい修行に耐えぬいて故郷を救え！ 師スズキが戦いに必要な全てのテクを伝授!!

故郷を救うため師スズキと修行に励む『斬』。月日は流れ、厳しい修行の末ついに刀と銃の両方を扱う銃刀術「生涯無敵流」を開眼。最後の試練を乗り越え、いざ故郷へ…。



→「生涯無敵流」をマスターした『斬』。しかしその使い方をプレイヤーであるキミがマスターしなければ、故郷を悪の手から救うどころか、みすみす殺されにいくようなもの。そこで師であるスズキ自らが基本操作はもちろん、『斬』の必殺技である「生涯無敵流」の使い方までバッチリ伝授！　キミはこの最終試練を乗り越えることができるか？





師スズキから指導された基本操作をもう一度復習だ。

修行モードではマスターしたはずの基本操作も、いざゲームを進めていくとあれ？　はじき返しってどうやるんだっけ？　みたいな感じでついつい忘れてしまうもの。そこで基本操作はもちろん、「生涯無敵流」の必殺技コマンドまでバッチリ掲載しておく。闘いに待ったなし！　コイツをしっかり手元において戦いに臨んでもらいたい。

ー基本操作編ー

●刀攻撃

コマンド／[×ボタン]

刀で敵を切りつける近距離攻撃。『ライジング・ザン』でもっとも使用する攻撃方法だ。



●銃攻撃

コマンド／[■ボタン]

銃で敵を攻撃。おもに遠距離攻撃用として使用。照準との連動で使うことが多い。弾はなくなることがないから安心してくれ。



●ジャンプ

コマンド／[○ボタン]

ジャンプ。障害物を飛び越えたりするときに使用。



●2段ジャンプ

コマンド／[ジャンプ中にもう一度○ボタンを押し続ける]

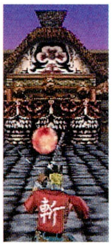
ノーマルのジャンプに比べ、滞空時間と飛距離が伸びる。使い方次第で、様々な活用ができる基本技。



●防御

コマンド／[R1キー]

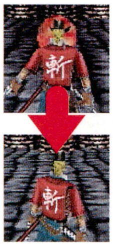
『斬』の向いている方向をガード。ガードで攻撃を防げるものと防げないものがあるので注意！



●はじき返し

コマンド／
↑・↑＋[R1キー]or
←・→＋[R1キー]

『斬』の向いている方向から来る攻撃をはじき返す。コマンドを入力するタイミングがポイントだ。



●サイドステップ&避け

左[L2キー] コマンド [R2キー]右

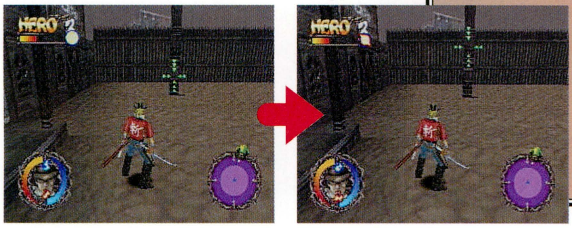
それぞれ左、右に移動（回り込む）することが可能。ボス戦などで威力を発揮する移動方法なので、ぜひともマスターしておきたい基本テクの１つ。



●照準表示

コマンド／[L1キーを短く押す]

撃てるものがあるとき銃の照準を表示。刀攻撃も同じ。照準が表示された後、さらにL1キーを押すことにより照準が次の目標に移動する。照準を消すにはR1キーを押せばOK。



敵のチェックレーダーとして活用できる!

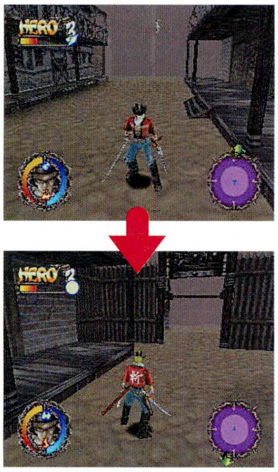
残念ながら、破壊できるドアなどには照準が合わないようになっている。また、敵がいれば自動的に照準が合うようになっている。これは便利！



●カメラ移動

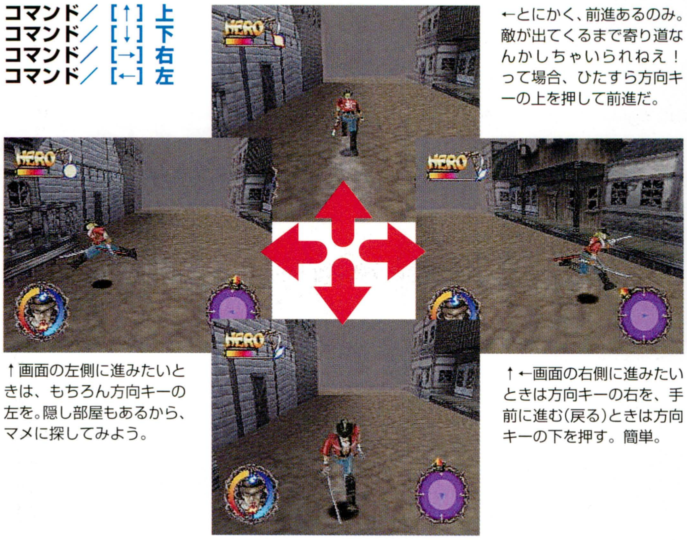
コマンド／[L1キーを長く押す]

カメラを『斬』の後ろに回りこませる。プレイ中、いろんなところで使用するはず。



●移動

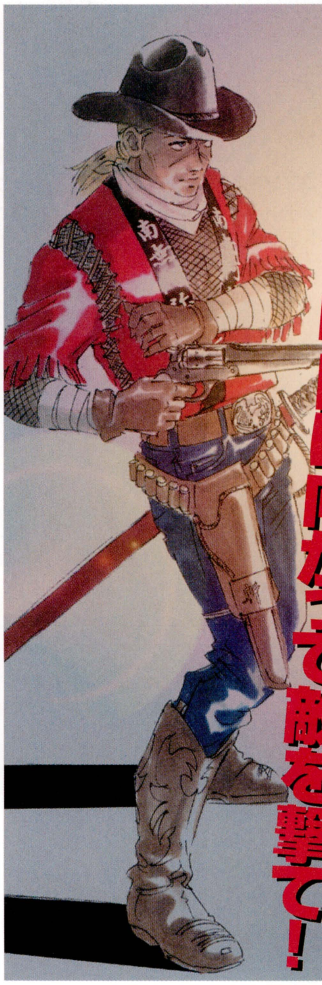
コマンド／ [↑] 上
コマンド／ [↓] 下
コマンド／ [→] 右
コマンド／ [←] 左



←とにかく、前進あるのみ。敵が出てくるまで寄り道なんかしちゃいられねえ！　って場合、ひたすら方向キーの上を押して前進だ。

↑画面の左側に進みたいときは、もちろん方向キーの左を。隠し部屋もあるから、マメに探してみよう。

↑←画面の右側に進みたいときは方向キーの右を、手前に進む（戻る）ときは方向キーの下を押す。簡単。



「生涯無敵流」の必殺技の全てを大公開！

真刃斬（マッハぎり）

コマンド／[↑・↑＋×ボタン]

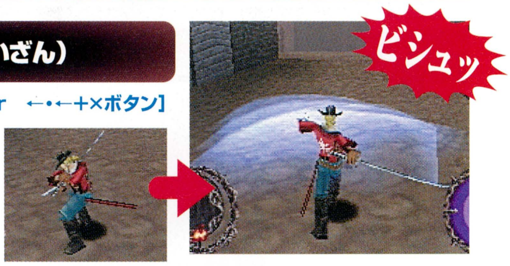
距離の長い突きで、前方の敵を貫く。前方の敵に強力な一撃を浴びせたいときに有効な必殺技だ。



火雷斬（ほらいざん）

コマンド／[→・→＋×ボタンor　←・←＋×ボタン]

鋭く、強力な横切り。繰り出した感覚は刀で敵を切るというよりも、剣を振ったときに出る"衝撃波"みたいのもので敵を切り裂く、といった感じの必殺技だ。



刃裏剣斬（ハリケーンぎり）

コマンド／[←・→＋×ボタンor　→・←＋×ボタン]

回転しながら斬りつける必殺技で、全方向の敵にダメージを与えることが可能。技の性質上、敵に囲まれたとき周囲の敵を一網打尽にしたいときなどに有効な必殺技だ。



乱手撃（ラッシュうち）

コマンド／[↑・↑＋■ボタンを押しっぱなし]

超速で銃を乱射！方向キーの左右で向きを変えることが可能。照準と連携して使用することを忘れずに！



怒雷武斬（ドライブぎり）

コマンド／[↓・↑＋×ボタン]

飛びあがって、前転しながら敵に斬りつける。威力は強力だが正確な方向付けが難しく、必ずしも使い勝手が良いとは言えない技。



『斬』の活躍ぶりを一目でチェック！



各面の終わりには「リザルト（結果）が表示される。これを見れば『斬』の活躍ぶりを一目で把握することができるのだ。

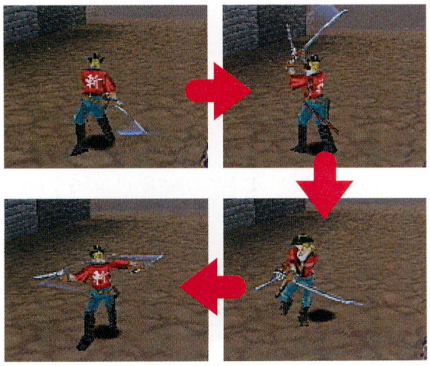
※これらのポイントを加算して総合評価がでる。評価はCHICKENからSUPER ULTRA SEXY HEROまでの5段階に分かれている。

TIME：クリアまでにかかった時間を示す。
LIFE：斬の残り体力。
KATANA：刀を使った割合を表示。
GUN：銃を使った割合を表示。
SEXY：連続技をきめたり、連続で敵を倒す、などセクシィな戦いぶりの度合いを示す。
TODOME：トドメで得たポイントを表す。

3段斬り（刀のみ）

コマンド／[×ボタンを3回押す]

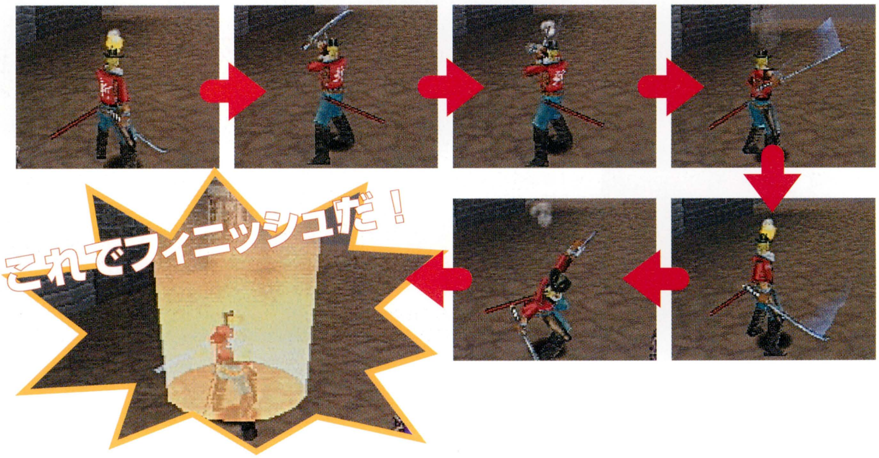
刀のみを使った連続技。最もベーシックな連続技だ。



刀からのコンビネーション攻撃

コマンド／[×ボタン・■ボタン・×ボタン・■ボタン・×ボタンの順番に押す]

これが最強のコンビネーション攻撃！　威力も強力で、最後の刀攻撃は、たとえ相手がガードしていてもダメージを与える。



生まれ故郷は俺が守る！ この「生涯無敵流」でな!!

悪の魔の手から生まれ故郷を救うため、「生涯無敵流」を引っさげて帰ってきた『斬』。そう、ついに戦いの火蓋は切って落とされたのだ！ で、ここからは『ライジング・ザン』の世界観を紹介するとともに、ステージ1からステージ4までを徹底攻略！ 『ライジング・ザン』ワールドをとくと体験してほしい。



STAGE 1



ステージ1は序盤ステージというだけあって、敵キャラの攻撃もさほど厳しいものではない。このステージでは、「修行モード」で覚えた基本的な技の練習のつもりで攻略していこう。どんな状況の時にはどの技が有効なのか、いろんな技を試してみて欲しい。でも、敵も結構強いので注意！

壱 ザコキャラを倒して「ヒーローポイント」を稼げ！

最初のステージということで、敵キャラの強さも最低だ。真っ先に戦うのが“ワラワラー”(ワラ人形の化け物)。しかし、油断してると集団で襲ってくるので、囲まれてしまったなら、刃裏剣(ハリケーン)斬りで倒そう。ヒーローポイントを貯めるのだ！


↑こいつらがワラワラーだ。一番弱い敵だ。


↑油断してると囲まれてしまうので注意！

弐 ミドニンジャーは1人ずつ確実に倒せ！

ワラワラーを倒して進むと、次にミドニンジャーが襲ってくる。邪火龍軍団の中でも最下級とはいえ、忍者であることに変わりはない。油断は禁物だ。2人1組というパターンで襲ってくるので、確実に1人ずつ倒していこう。ココも楽勝だ。


↑ミドニンジャー出現。たたっ斬ったる！


↑そりゃぁ〜、刃裏剣斬りを受けてみよぉぉ。

参 アカニンジャーの爪攻撃に注意しろ！

次に登場するのがアカニンジャーだが、こいつらが曲者だ。なにしろ、強力な爪(武器と思われる)攻撃で『斬』を苦しめるからだ。有効なのは、真刃(マッハ)斬りで倒す方法だが、回り込まれたら刃裏剣斬りで一網打尽、という手もある。


↑忍者のくせに、猿みたいな格好しやがって！


↑真刃斬りが炸裂！ ざまぁみやがれ！

四 ボスキャラ登場！ 気を抜くな!!

ボスの部屋にたどりつくまでにも罠が待ち受けている。それが「全ボタン連打」のトラップだ。このステージでは、いきなり上からデッカイ爆弾が落ちてくるなり、全ボタン連打を強制される。制限時間内にクリアできないと、ドカ〜ン！ となる。


↑サクサク進んできたら、何だか怪しい教会に。どこかに敵がいるのか？



↑うおぉぉぉ！ いきなり上から落ちてきて、全ボタン連打だとぉ？



あっ、人がハリツケに


↑トーテムポールの上に、パンツ1枚で人が。なぜそんな所にいるんだよ？

どれを選ぶかで…


↑先に進むためには、3つある大砲のどれかに潜り込まなければならない。



今度の戦闘は時間との戦い！ グズグズしてる暇はないぜ!!

時限発火装置の“歩くキバクノスケ6号”を撃破しないと町が爆弾でフッ飛ばされるステージ2。退治しても、次々と現れるワラワラーにかまっていては時間のムダ。とにかく、キバクノスケ6号を撃破することだけに集中しよう。ワラワラーに囲まれたら刃裏剣斬りを上手く使って進路を確保。『斬』の視野にキバクノスケ6号を捕らえた瞬間に、真刃斬りで撃破だ！

急げ！　とにかく急げ!!

キバクノスケ6号を倒して町を救い出そう！　た・だ・し制限時間があるので、速攻で攻略を心がけよう！

このステージでは、とにかくひたすら敵を斬りまくるしかない。スタートと同時にカウントダウンしていくキバクノスケ６号を視野に入れながら、敵を倒していこう。刃裏剣斬りで一気に片づけるのが有効な攻略法だ。



↑カウントダウンがスタート！　こうなったら全部たたっ斬るぜ！



↑この野郎、やっと追いついたぜ。俺が成敗してやるからな！



↑あっ、いかん！　キバクノスケ6号の回転攻撃をくらった！



↑時間内の成敗に失敗！　キバクノスケ6号が爆発した瞬間。



←さあ、ここからお楽しみのトドメファイナル開始！



→トドメを刺したら、斬がポーズを決める。カッけぇ～！

時間に余裕があればチャレンジ！

→制限時間との戦いでもあるステージ2。アイテムなんか取ってる余裕などないかもしれない。しかし、役立つアイテムがたくさんあるので、余裕があれば取ってみようぜ。





村人を救え！



←ここでも村人が人質として捕らわれている。できる限り救出してやろう。しかし、助けてやったのに、何もダッシュで逃げなくても…。

ザ・キャラ紹介



斬

主人公。身長189cm、82kg。なぜかスシ(特にトロ)が大好物である。ちなみに、日本人ではない。



ヴァレリー

主人公の幼ななじみ。修行のためジパングに行った。町を守るリーダー的な役割。身長175cm、56kg。



初音

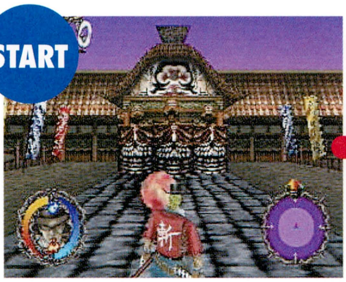
斬の師匠・スズキの孫娘。裏社会でもくノーとして名を馳せている。身長168cm、50kg。

STAGE 3
3rd IMPACT
朱門
AKAMON
ORIENTAL DARK POWE

虐殺武闘団の真髄発揮!?ナメてかかると痛い目にあうぞ!

戦いの舞台となる建物の構造そのものはシンプルながら、邪火龍の手下の攻撃は前半の2ステージとは比べものにならない。特に中ボス的存在のハラダシー2匹にかなりの苦戦を強いられるだろう。ボスにたどり着くまでに体力はもちろん、ハッスルタイムを数回使えるだけのヒーローポイントを溜めておけるかが肝となりそうだ。このステージでは効率よく必殺技を使っていきたい。

START



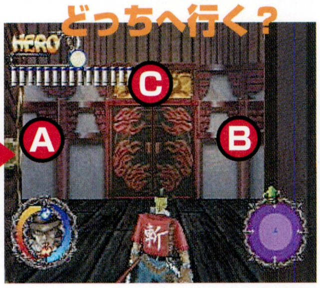


↑まずは、真ん中の旗を斬ってアイテムを入手。周りの状況もよく見よう。



↑アイテムを入手したら、いよいよ3ステージへ突入！　アー・ユー・レディ？

どっちへ行く？



A



↑左を選んだら、奥に扉が。まずは扉の上の敵を倒そう。奥には何があるのか？



↑ラッキー！　扉の中には宝箱が。さっさと開けて、中身を頂戴するぜ。

B



↑んでもって、右に行ったら、またもや奥に扉が。ここにも宝箱があるのか？

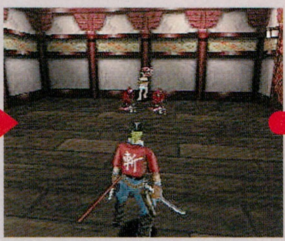


↑思った通りだ。しかし、なんて単純な構造なんだ。拍子抜けしちまったぜ。

C



↑で、いちばん怪しい真ん中の扉を開けると、そこにはワラワラーが待っていた。



↑奥にはアカニンジャーに捕らわれた人質が…。助けようか、どうしようか？



↑とりあえず、どんどん奥へと進んで行くと、床に罠が。ここは2段ジャンプだ。





こんなところにシークレットエリアが!!

特定のステージのどこかには、下のようなシークレットエリアが設けられてるところがある。ちなみに、写真はステージ3のシークレットエリア。いったいどこに隠されているのか、写真をよーく見て探し出してみて欲しい。意外とわかりやすい場所にあるゾ。







STAGE 4

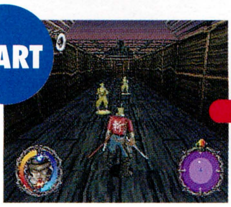


西部の開拓村から列車へと舞台をチェンジ! 新たなトラップが『斬』の行く手を阻む!

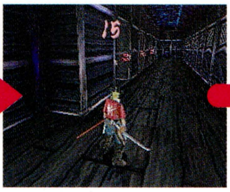
今回の攻略では最終章となるステージ4。さすがゲーム全体の中盤ステージだけあって敵の攻撃も厳しいものがあるが、やはりこのステージの特徴といえば新たなトラップが続々登場してくる点だ。トラップ回避のコツは、あせらず冷静に判断し、1つずつ確実にクリアーしていくことだ。

非情なトラップをかいくぐれ!!

START


↑スタートと同時に、キニンジャー2人が行く手を阻んでくる。


↑宝箱を発見！　アイテムは、しっかりとゲットしていこう。

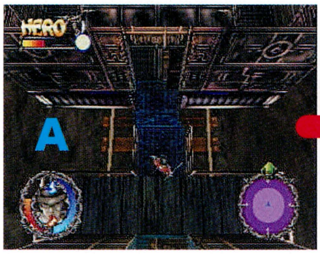

↑制限時間内に人質を救出するトラップ。失敗すると吹っ飛ぶゾ。


↑ここまでくると安心。だが、前方には新たなトラップが…。


新たなトラップだ！
(→中段Aへ)

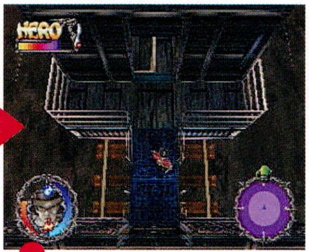


↑画面手前にある赤いスイッチを踏むと時間制限で奥の扉が開く。扉は鉄格子でふさがれているが、うまくやれば制限時間内に破壊して抜けられる。けっこうムズイんだな、これが。あせらないでやってみよう。


A

↑何だか同じような場所が多いが、列車の中なので仕方ない。間違えないようにしよう。


またトラップか!?


↑ボスの部屋はもうスグ。だが、最後のトラップが待ち受けている！

こんなアクシデントも！


↑どこか１カ所に敵がまぎれこんでいる。間違って敵を出すと、列車が火の海に…。

12秒以内に救出なんてできるのか!?



↑こうなったら、人質を助け出す以外に先へ進めないのだ。


↑回転する炎に注意しながら、鉄球を引きつけて、ヒット＆アウェイ攻撃で乗り切ろう。


全ボタン連打だあああ！


ラッキープレイスは金鉱地獄だッ！

オオヅツ登場！

今回、特別に公開したステージ４だが、トラップ、トラップの連続で結構つらいステージとなっている。何が何でも斬ったり撃ったりしていればイイ、というものではない、というのがわかるだろう。これまでのステージが、どちらかというと必殺技を駆使すれば突破できたのに対し、ステージ４では少し頭を使わなければならない。だが、やはり頼りになるのは必殺技であることに変わりはない。

カラクリ人形が出現！




コイツが俺の敵なのか!?

爽快感を演出する注目の新システムを紹介！



ハッスルタイムってなに？

ゲーム中、敵を倒したり、村人を助けたり、全ボタン連打イベントを成功するとヒーローポイントが貯蓄される。ヒーローポイントが規定の数値溜まると、ハッスルタイムが使用可能になる。このハッスルタイムとは、ゲーム中▲ボタンを押すことにより発動され、ハッスルタイム中は『斬』は通常の2倍の速さで動くことが可能になる。このときはコマンド技（必殺技）を使ってもスピリッツが減少することはないから、敵にガンガン必殺技をカマしてやろう。

ヒーローポイントがキーポイント！



↑ザコキャラをブッ倒したときに得られるヒーローポイントが、ハッスルタイムを使うキーポイント。ボス戦の前には、できるだけヒーローポイントを溜めておくといいだろう。





↑ハッスルタイム中に▲ボタンを連打するとハッスルタイムの制限時間を延ばすこともできるのだ。

全ボタン連打で男を磨く！それが漢イベントだ!!

ステージのあるところで突然始まるイベントが、この漢イベント。「全ボタン連打」の表示とともに始まるこのイベントは、カウントダウン終了同時に方向キー、●×■▲、L1L2、R1、R2ボタンの全てを連打。連打数が多いとイベントに成功し、ヒーローポイントを得ることができる。ちなみに連打数が少ないと、イベント失敗でダメージを受けてしまうから要注意！



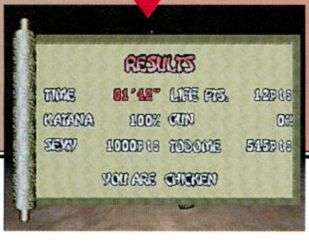
←イベントごとに『斬』がいろんなアクションで試練を乗り越えるのだ。どのイベントも全ボタン連打の基本に変わりはない。





快楽という名のアドレナリン放出！ボス撃破の達成感を派手な演出で祝福!!



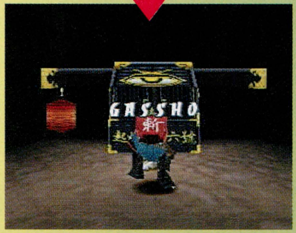


ボスのライフを0にすると「トドメ」を刺す時間が訪れる。それが「トドメファイナル」。な〜に、やり方は簡単。画面の指示にしたがって全ボタン連打。3体に分身した『斬』が、通常攻撃では考えられないような多くの攻撃を敵にぶち込むのは圧巻！　トドメの刺し方がよりセクシィ（いかに多く連打できたか）であればあるほどリザルト画面での評価があがる。頑張って連打してみてほしい。

■今回の総まとめだよ〜ん！

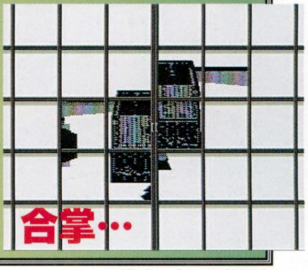
ノリはまるで時代劇だ！





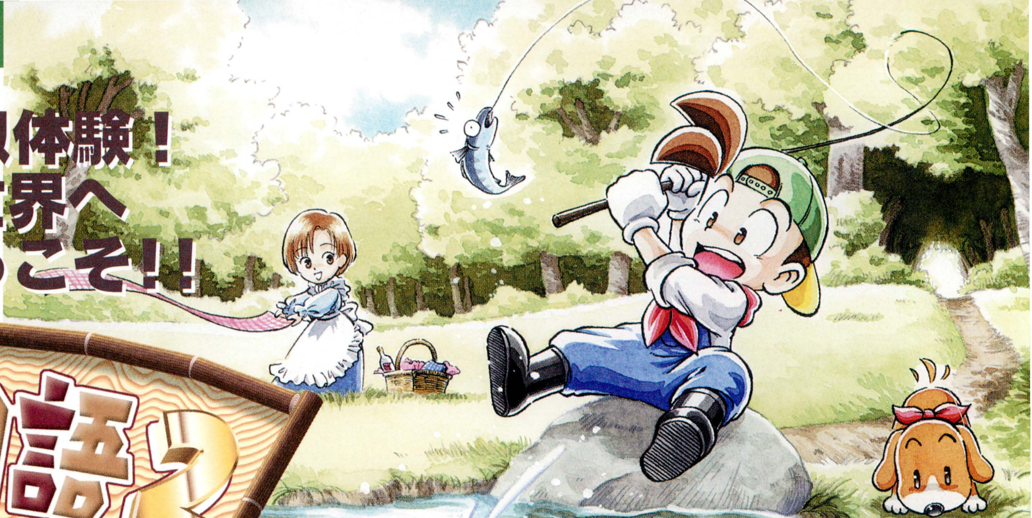
↑時代劇のような字幕が、なんともイイ味を醸し出している。でもローマ字だ。

無国籍映画のような演出の『ライジング・ザン』。敵にトドメを刺すシーンなど、まるで『必○仕事人』のようだ。姿かたちは違っても、心はジャパニーズな『斬』。時代劇と西部劇が合体したようなノリは、ゲームをプレイすればわかる。



■構成・文／平井信幸

牧場生活を疑似体験！
牧場物語2の世界へようこそ!!



牧場物語2
ぼく じょう もの がたり ツー

～牧場生活 四季の詩～

牧場生活がテーマのSLG『牧場物語』に待望の続編が登場！　おじいさんからゆずり受けた小さな牧場を、キミは再建させることができるのだろうか!? 今回は牧場の生活を四季別に攻略していこう。

N64 牧場物語2
■パック・イン・ソフト■発売中■6800円
■シミュレーション■1人プレイ■コントローラパック対応

亡きおじいさんの意志を受け継ぎ牧場再建を目指す！

ゲームの舞台は牧場。プレイヤーは牛や羊など家畜の世話や旬の野菜を栽培・出荷して、生計を立てながら立派な牧場にしていく。しかし、適当に牧場生活を始めたところで牧場再建が上手くいくとは思えない。というわけで、まずは牧場生活を始めるうえでの基本をバッチリ解説していこう！

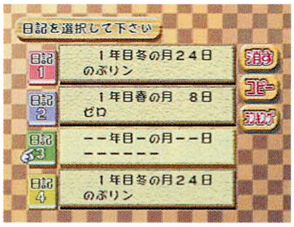


↑今どき牧場をまかされるなんて滅多にない。

キミだけの牧場物語がスタート！



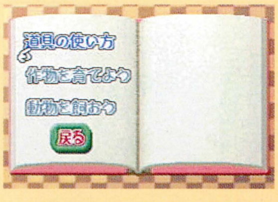
あそぶを選択



↑簡単な入力後、牧場生活の始まり！

あそびかたを選択

マニュアルなんていらないぜ！　遊び方もしっかりガイドの親切設計!!



↑牧場生活を送るための基礎中の基礎を画像とともにわかりやすく解説！　農作業の仕方はもちろん、家畜の育て方なんかもバッチリ解説してあるから安心だ。



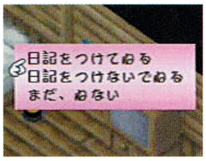
↑プレイする前に必ずチェック！　各ボタンの操作もこれでバッチリわかる超親切設計。

主人公の家　ここが牧場生活の拠点だ！

主人公の家は牧場生活の拠点となる重要な場所。牧場生活（ゲーム）のセーブはもちろん、牧場生活をしていくうえで役立つシステム満載だ。ここでは基本的なシステムを解説していこう。

■机
ベッドの横にある机をAボタンで調べると、牧場に関する様々なデータを見ることができる。頻繁に使用することになるだろう。

■日記



<日記をつけてねる>
それまでの牧場生活の記録をセーブして次の日へ。セーブはまめに行うことが重要だ。

<日記をつけないでねる>
セーブせずに月日だけ流れる（次の日になる）。サクサク進みたいときにどうぞ。

<まだ、ねない>
眠って体力を回復。起きる時間は疲労度によって変化。月日は変わらないので安心。





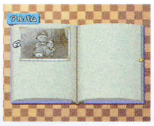


■道具ノート
様々な道具の説明や使い方などをチェック可能。<基本道具>or<その他>を選択すると道具のリストが表示されるので、説明を見たい道具を選べばOK。

■しさん表
犬や馬の名前、そして育てている家畜の数からカイバや資材の数まで一発だ！



■アルバム
最初はおじいさんとの思い出の写真だけだが、イベントをこなすと増える。



■カレンダー
今の季節のカレンダーを見ることができる。チェックを忘れないように！



■道具箱
道具箱の中には装備品を入れることができる。使いこなそう。

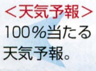


■テレビ

<バラエティ>
アニメや連続ドラマなど。



<天気予報>
100%当たる天気予報。







<教育テレビ>
重要アドバイスが聞ける。



<イベント>
イベントの情報はココで。

便利なアイテムを上手に活用！ アイテム活用術を伝授!!

用意された各種アイテムを上手に使いこなすことは、牧場生活を快適に過ごすために必要不可欠。そこで基本的な動作から各種アイテムの解説はもちろん、それらの活用術までバッチリ伝授していこう。快適な牧場生活が待ってるゾ。

＜リュックサックを活用する＞

主人公はリュックサックを背負っていて、アイテムや道具をいくつか持ち歩くことができる。ただし、持ち歩けるアイテム数は決まっているので、必要のない道具などは道具箱にしまっておくといいだろう。ちなみに、リュックの中はスタートボタンを押せばいつでも中身を確認できる。



装備している道具 現在、装備している道具を表示。Bボタンで使用可能。

手に持っているアイテム 手に持っているアイテムを表示。なにも持っていないと空白。

装備品 クワやカマなど作業に使ういろんな道具を表示。

アイテム 食べ物や花など道具以外のアイテムを表示。最大8個。

特別なアイテム イベントなどに関係のあるアイテムを入手するとここに表示。

アイテムが持ちきれなくても大丈夫！





↑→月日が経てばアイテム数も増えていく。そのうちキミも持ち歩くことが不可能!? ってなことになるかも。でも、心配することはない。ゲームが進めば整理棚なんて便利なアイテムが売ってるからお金をためてゲットしちゃおう。食べ物がしまえる冷蔵庫まで登場しちゃう。

アイテムをつかむ動作を覚えよう！

装備品以外のアイテムは、そのアイテムに向かってAボタンを押すとつかむことができる。この操作で、犬や鶏などの小動物を抱くことができるので覚えておこう。これは基本中の基本動作だ。

↓つかもうと思うアイテムに向かいAボタン。



↑ほーらこの通り。持ったまま移動も可能。

つかんで、こ〜んなこともできちゃうぞ!!

主人公はアイテムなどをつかんだままの状態から、様々な操作をすることができる。というわけで、その例をいくつか紹介する。これは憶えなくちゃ！



■投げる

［Aボタン］
つかんだ状態でAボタンを押すと、アイテムを投げることができる。



■プレゼントする

［隣接してAボタン］
アイテムをつかんでAボタンでプレゼント。簡単なので忘れずに！



■リュックにしまう

［Cボタンの↑］
拾ったり買ったりしたアイテムをリュックにしまうことができる。



■食べる

［Cボタンの↓］
拾ったり買ったり、リュックの中から取り出したものを食べる。



過労死はしないように!?

道具を使うと主人公は疲れてくるが、ベッドで寝ると回復！



牧場運営には欠かせないアイテムたち

●作物づくりに大切なアイテム



カマ	オノ	クワ	ジョウロ	ハンマー	キャベツの種
雑草や牧草を刈るときに使用。栽培した作物にも。	牧場や山にあるキリカブを割るときに重宝する道具。	土地を耕すのに必要。畑を作るための大切な道具。	作物に水をまくために使う道具。必須アイテム。	畑などに転がっている石や岩を砕くときに使用。	春にまくことができる種。クワで耕された所に使用。

●動物を育てるためのアイテム



ブラシ	ベル	乳しぼり器	ハサミ	鶏の餌	薬
家畜の体をなでるときに使用。家畜の成長に影響。	牛や羊などを自分のところに集めるときに鳴らす。	成長した牛の前で使うとミルクを搾ることができる。	成長した羊の前で使うと羊毛を刈ることができる。	その名の通り鶏の餌。鶏を飼育するために絶対必要。	牛や羊が病気になったとき使用する動物用の薬。

●その他の便利アイテム



釣り竿	ケーキ	薬草	鉄鉱石	ふくびき券	レアセキ
川で釣りをするときに。釣った魚は食用や出荷に。	町のケーキ屋で買える。食べると体力が回復する。	薬の元になる草。そのまま食べて体力が回復する。	鉱山にて入手できる。出荷することも可能。	街で買い物をしたときにもらう。イベントで使用。	どうやら貴重な石らしい。鉱山で発掘できる。

※この他にもまだまだ沢山のアイテムが用意されているぞ。

牧場でのライフワークを紹介だ！

1 朝6時起床！ 牧場生活の朝は早いのだ

朝御飯を食べて1日スタート！ テレビでイベント情報や天気予報などをチェックしたら、外に出て仕事を始めよう！







2 作物＆動物の世話をして！



家畜や作物の世話をするのが牧場生活の基礎。病気になったり枯れたりしないように、しっかり世話をしてあげることが重要だ。



3 様々なイベントが!!

牧場生活を送っていると多種多様なイベントが。どんなイベントなのかはお楽しみに!!



4 牧場再建を目指して頑張れ！

小さな牧場を立派な牧場にするのがキミの使命。作業能力を超えないように注意して、世界一の牧場を目指せ。

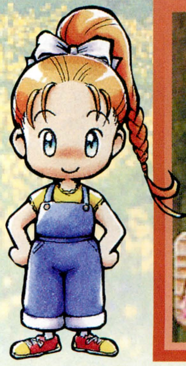


おおまかな牧場生活の流れを把握したら、さっそく牧場運営にトライ！

春の月

牧場の四季、そしてライフワークの苦労と楽しさを覗いてみよう！

牧場生活は春から始まる。種をまいて育てることが、春のいちばんの目的だ





春の作物

カブ



種の値段 200G
出荷価格 60G

春に栽培可能な野菜。比較的成長が早いのが特徴。値段は安いが育てやすい。

ジャガイモ



種の値段 200G
出荷価格 80G

育ちの早さ、売値ともにカブとキャベツの中間的な存在。比較的育てやすい代表的作物。

キャベツ



種の値段 200G
出荷価格 90G

育つのに時間はかかるが、出荷価格が高いのが特徴。うまく育ててお金をためよう。

牧草



種の値段 500G
出荷価格 —G

春から夏にかけてまくことができる。刈り取った草は牛や羊のカイバとして使用。

ムーンドロップ草



種の値段 300G
出荷価格 —G

鑑賞用の花。食べることはできない。お金に余裕があるときに種をまいて育ててもいい。

牧場生活の第1歩！　まずは作物作りからはじめよう!!

　牧場だからといってイキナリ動物を買うなんてムリってもん。だってお金がないんだもん。まずは作物作りから始めてみよう。畑を耕し毎日水をあげ、やっと芽が出たときの感動は感無量だ。牧場を大きくするためにも基本的な作業はキチンとやっておこう。サボってるとあとで泣きをみるゾ。

1 まずは土地を開拓しよう

草刈り



↑畑を作る場所に生えた雑草をカマを使って除去しよう。素手でも可能。

岩を取り除け



↑小石はハンマーで叩くか、持ち上げて移動。大きな岩はハンマーで。

キリカブを除去



↑キリカブはオノを使って除去しよう。オノで6回叩けばOKだ。

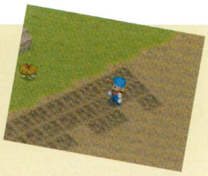
2 土地を耕し畑を作る



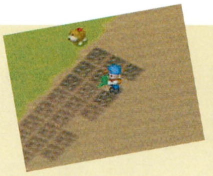
←スペースができたらクワを使って畑を耕そう。種は1袋で9マス（3×3）まける。

3 種をまく

→当然だけど、作物は種をまかないと育たない。種はフラワーリリアで買っておこう。そうしたら、いよいよ種まきだ。まずは（ちょっと変だが）種を装備しよう。装備しないと種をまけないので注意。そしてBボタンでまく。ただし、種は耕した場所しかまくことができない。



4 作物に水をやろう



←種をまいたからといって安心してはダメ。ちゃんと水を与えなくちゃ育たない。ジョウロを使って畑に水をまいてやろう。種をまいたマスの前でBボタン押せばO.K. そして水がなくなったら、水くみ場へ行ってくんでこよう。ただし、雨の日は水まきをしなくていいので楽チン。

5 収穫、そして出荷！





←芽が出て実ができたらいよいよ収穫。Aボタンで収穫可能。売りたい場合は出荷箱か馬の背中の出荷袋の前で作物を持ったままAボタンを押そう。もちろん、出荷せずに自分で食べたり、町の人にプレゼントすることもできる。

道具は使えば使うほどなじんでくるぞ！

→↓カマ、オノ、クワ、ジョウロ、ハンマーは、使っていくうちに道具がレベルアップする。レベルは全3段階で、最初は1マスしか刈れないが、すぐにパワーアップ！



←↓道具は使えば使うほどパワーアップする。例えばカマは、レベル1では1×1マスしか作物を刈れないないが、レベル3になれば3×3マスを一気に刈り取れるのだ。







畑作りのワンポイントアドバイス！

いくら自分の土地だからといって、ただ畑を作ればいいってもんじゃない。牧場生活は時間との戦い。極力ムダを減らし効率良い農作業を心がけていこう。言うまでもなく、作業をすると体力が落ちてくる。無理するのは厳禁。



→出荷箱の近くなら無駄な時間を消費しないぞ。

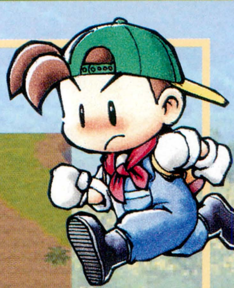
畑の形は工夫しよう



←↓自分なりに畑のデザインを考えよう。



困難回避テクニックを憶えよう!!



誤って土地を耕しちゃったら？

なーに慌てることはない。誤って耕してしまったところをハンマーでブッ叩いてやれば、キレイに元に戻るのだ。間違って耕しちゃっても、そんなに心配しなくて大丈夫！



↑あれれ？ 間違って変な場所を耕しちゃった。でも大丈夫。ちゃんと直せるよ。



↑まず道具でハンマーを選ぶ。なぜハンマーなのかは深く考えないよーに。



↑間違って耕しちゃった場所をハンマーでブッ叩けばO.K.簡単に元通りになる。

クイが腐ったら？

腐ったクイはハンマーで叩くと消えるので、新しいクイを埋めればOKだ。まず、腐ったクイを発見したら、ハンマーを使ってブッ叩け！ 腐ったクイが消えたら、あとは新しいクイを埋めればいい。



↑あちゃ～。クイが腐ってるよ。このままじゃ困っちゃうな。どうしようかな～。



↑ハンマーを使ってブッ叩いてみよう。グシャッってニブイ音がしたかも…。



↑次はマキ置き場から新しいクイを持ってくる。なるべく丈夫なヤツがいいな。



↑そして、腐っていたクイの場所に、新しいクイを持ってきて埋めるのだ！

これでクイはもとどおり!!



←ホ～ラ、このとおり。完全にクイが直ったぞ。やっぱり何でも新しいものだとイイ気分になれちゃうねぇ～。

収穫時期を誤ると枯れてしまうぞ！

作物には旬というものがあって、旬の時期が過ぎてしまうと枯れてしまうのだ。だから種をまく時には、その作物が成長に必要な期間を考えて種まかないといけないので注意しよう。



↑旬の作物はイイ値段で売れるが、牧場経営が忙しいし、収穫はもうちょっと後で…。



↑収穫のタイミングを誤ったため、全部枯れてしまった。もう刈り取るしか手がない。

Break Time!



牧場のことをちょっと忘れて息抜きしてみませんか？

牧場の仕事をするだけが『牧場物語２』の世界じゃない。町に飲みに行ったり、祭りなどのイベントに参加したりして息抜きしよう。



↑たまには気分転換に釣りでもしてみよう。



↑キノコなんかも取れる。自然はいいね～。

春の月限定イベント!? 忘れないうちにグリーン牧場へ急げ!!

→ゲームをスタートすると町長さんが花の芽町を案内してくれる（①）。そのとき、グリーン牧場で馬を預かってくれる人を探しているという情報が…（②～④）。牧場生活に必要不可欠な馬を手に入れる絶好のチャンスだ（⑤～⑧）。忘れないうちにグリーン牧場を訪れてみよう。

















馬をゲット!!



↑ついに自分の馬を手に入れたゾ。ラッキー！

牧場日記

春の月8日



種まき祭りよりも風船の行方が

（○月○日）今日は広場で種まき祭りがあった。花屋のおばサンから花の種が入った風船を受け取った。風船はどこへいったのかなあ。

春の月17日



初めてのギャンブル

（○月○日）今日は草競馬があった。生まれて初めてギャンブルしたけど負けちゃった。ビギナーズラックなんて言葉、嘘っぱちだ！

春の月19日



誰に投票したかはヒミツ！

（○月○日）女神様選びの投票をやってるって聞いたので僕も投票してきた。誰に投票したかって？ それは、心の中にしまっておこう。

春の月23日

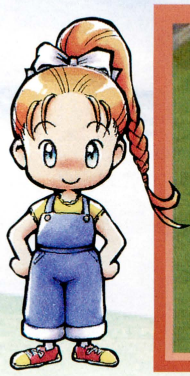


ランちゃんと手をつないだ

（○月○日）今日は広場で花祭りがあった。愛しのランちゃんとダンスできて、最高のひとときを味わえた。花祭りに行ってよかった。

夏の月

夏は災害の季節。夏ほど自然の偉大さを感じずにはいられない牧場生活だ！





夏の作物

トマト



種の値段 200G
出荷価格 90G

水をあげていれば何度でも実がなるお得な作物。成長期間もそこそこ早いのがうれしい。

トウモロコシ



種の値段 200G
出荷価格 120G

成長には時間がかかるが、出荷価格が高いのが魅力。水さえやれば、何度でも実がなる。

牧草



種の値段 500G
出荷価格 -G

春と夏にかけてまくことができる草。１度まいてしまえば水をあげる必要なし。

何度でも出荷可能！

夏の作物の特徴は、１度種をまいてしまえば水をあげ続けるだけで何度でも実をつけてくれること。１度収穫しても忘れないようにしよう。牧場を大きくするにはお金をためなくちゃいけないからね。



←夏の作物の特徴は、１度種をまけば何度でも実をつけることだ。



→こまめに水を与え続ければ、こんな風にたくさん実がなるゾ。

大自然の驚異が牧場を襲う！

平和な毎日が続く牧場生活。牧場での一仕事を終えた主人公はなにげにテレビのスイッチをON。すると、台風接近のニュースが!! 翌日、いつものように牧場に出かけようとするが、外に出ることができない。動物や作物は大丈夫かな…。

台風上陸!!





→なにっ？ 台風が接近している？



←ゲッ、畑が…。作物は吹っ飛ばされ、たった１日で牧場から荒地へと変わってしまった。

ビニールハウスがあれば大丈夫!?



こいつがあればちょっとやそっとの台風にはビクともしない。非常に低い確率だが、壊れる危険性もあり。



←↓収穫するつもりの野菜が…。



注意 ビニールハウスで栽培すると、毎日水をあげなくちゃいけないのだ。作り過ぎに注意。



花の芽町ガイド SHOP編

この町を楽しむためのとっておきのスポットを大紹介！

フラワーリリア



野菜や花の種を売るお店。店員さんから作物作りのアドバイスを聞くこともできる。しっかりチェックしろ。

リックの店&工芸屋



リックの発明品が並ぶ道具屋とガンコじいさんが経営しているお土産屋。マメに覗いてみるといいだろう。

酒場



町の酒場。お酒を飲んだり、いろんな人と会話を楽しめる。仕事ばかりしてないでたまにはストレス発散も。

クスリ屋



疲れた体を癒してくれる薬を取り扱っている。洞窟で見つけた薬草をおじいさんにプレゼントしてあげよう。

花の菜ケーキ店



町のケーキ屋さん。ショーケースに向くと持ち帰り、奥のテーブルに向かうと食べものを注文できる。

全体MAP



ゲーム中、スタートボタンを2回押すと花の芽町全体MAP画面へと切り替わる。自分の位置がすぐわかる。

牧場日記

夏の月1日



夏の風物詩・花火大会開催

（○月○日）憧れのランちゃんが一緒に花火を見ようって誘ってくれた。今年の夏は、なんかいいことありそうだ。ムフフ…。

夏の月9日



作物の出来ばえを競う祭り

（○月○日）今日、広場で作物祭りがあった。僕も自慢のナスを持って祭りに出たんだけど…。審査員のグルメなんとかって顔、怖い。

夏の月17日



蛍祭りってキレイだなあ～

（○月○日）今日、町では蛍祭りがあった。蛍ってどうしてあんなに光るのかな。ボクの牧場にもたくさんの蛍がいればいいのにな。

夏の月24日

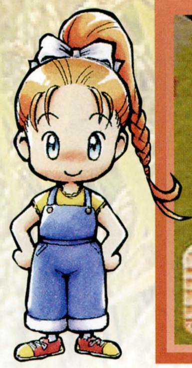


泳ぎには自信あったけど…

（○月○日）花の芽町の海で海祭りを開催。泳ぎに自信あったので水泳大会に参加、でも、結果は…。明日は休んでゆっくりしよう。

秋の月

秋は収穫の季節。食べ物もおいしいし
とにかくやる気が出てくる季節なのだ





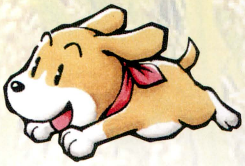
秋の作物

ナス



種の値段
300G
出荷価格
60G

秋に栽培できる唯一の作物。1度まけば水をあげ続けるだけで何度でも実がなる。



花の芽町ガイドSPOT編

いろんなスポットを案内します！

広場



花の芽町住民の憩いの場。

教会



平日は子供達に勉強を教えている。

コロボックルの洞窟



町のある場所のコロボックルの家。

お墓



おじいちゃんのお墓がある場所。

月山



月山には自然がイッパイ。泉…？

ぶどう園



秋にはいっぱいぶどうが実る。

牧場生活に進展が！

夏も終わり、季節は収穫の秋まっ盛り！　来たる冬に備え、冬支度の準備の毎日で大忙し。そんなある日、何と大工職人の親方に、山に橋を架けるから手伝って欲しいと頼まれちゃった！　何だか面白そうだから手伝ってみよう。





←そりゃぁ～！　鍛えた腕を見せてやる！









←↓橋が完成することによって、新たな場所にも！

自分の家も大きくしよう！

家畜や作物を育てるだけが牧場生活じゃありません。町の大工サンに頼めば、自分の家をいま以上に使いやすく、そしてビッグにしてくれる。もちろん、それなりに費用はかかるんだけどね…。農作業をするのにとっても便利なビニールハウスなんかも、ココで依頼できるのだ。



カッチョいい！



↑まずは大工さんに頼もう。



↑これが料金表。高けぇ。



↑でも頼んじゃうもんね。

草競馬にエントリー！

ある日、草競馬に参加しないかとの誘いが!!　ウマも1人前になってきたし、よーし！　いっちょやったるか。目指せ凱旋門賞！　なんちゃって。でも牧場の主人でもあるんだから、ウマぐらい乗りこなせなくちゃカッコ悪いよね。きっと勝ってやる！



↑それ～っ！　草競馬といえども勝負は勝負。牧場の男としては負けられないぜぃ！



↑と言ってはみたものの、惨敗。そういえば、最近馬に乗ってなかったからなぁ。

牧場日記

秋の月4日



濃厚なミルクを堪能する！

（○月○日）牛祭りに出かけてきた。おいしい牛乳をおなかイッパイ飲んだ。あー、ウマかった。でも飲み過ぎて下痢なんてことに…。

秋の月8日



ぶどうの収穫に行ったけど

（○月○日）ぶどう収穫が始まったと聞いてブドウ園へ遊びに行った。でも、相手にしてもらえず、邪魔だから帰れと言われた！

秋の月12日



今年の豊作をお祝い！

（○月○日）広場での収穫祭楽しかった。王子様にはなれなかったのは残念だけど、まぁケーキがおいしかったからいいや！

秋の月20日

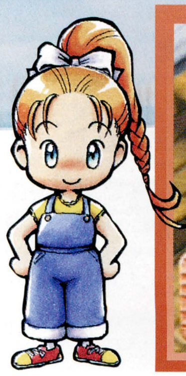


I'm a Champion!!

（○月○日）卵祭りで優勝！　愛しのランちゃんに運動神経の良さをアピールできたと思うし、これでまた1歩、愛に近づいたか？

冬の月

冬は飼育の季節。作物づくりはお休みして、家畜の世話に全力投球しよう！

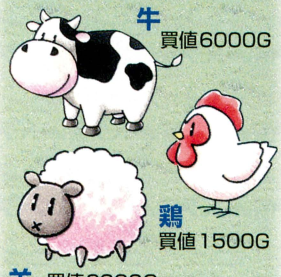




冬の作物

寒い冬は温室がない限り作物を育てることはできないのだ。

飼育できる動物たち



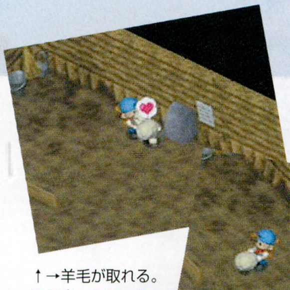
牛 買値6000G

鶏 買値1500G

羊 買値6000G

羊毛＆ミルクを出荷しよう

成長した羊からは羊毛を手に入れることができる。ハサミを使って羊毛を刈り取り、出荷箱へ。牛の場合、乳しぼり器を使ってやれば、おいしいミルクを搾ることができる。たくさん集荷しよう。





↑→羊毛が取れる。町で売ってこよう。高くうれるかなぁ？

作物作りはちょっと休憩。そろそろ動物でも飼育しようよ！

飼育できる動物は鶏、牛、羊の全３種。どれを育てるかは自分の好みの問題だけど、価格が安くかつ比較的育てやすいのが鶏。毎日、餌を与えていれば卵を生んでくれるしね。牛は、買い値が高いのがたまにキズ。羊も同じでちょっと買値は高いけど、大切に育てていくと羊毛を出荷できるようになるし、う〜ん、やっぱり最後は自分のサイフと好みの問題になるだろうね。



←ココでは動物を売り買いすることができる。鶏が比較的簡単に育てることができるが、お薦めは何と言っても羊だろう。

ブラッシングと会話

動物たちとコミュニケーションをとってあげよう。会話はもちろん、毎日のブラッシングを忘れずに。大事に育てると、良質の羊毛やミルクが取れる。



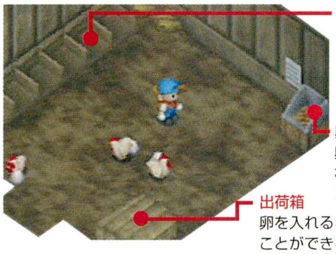


カイバは毎日忘れずに！

カイバ入れ（餌箱）にはペットの名前が書いてあるので、違う場所にカイバを入れても餌を与えたことにならないので、餌を与えるときには十分注意しよう。



鶏を育てよう！【飼育小屋】

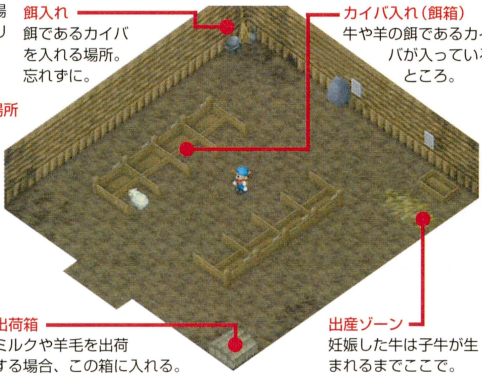


餌入れ
餌を入れる場所。餌はグリーン牧場で。

卵をかえす場所
卵を置くと3日後にヒヨコが誕生。

出荷箱
卵を入れると出荷することができる。

牛＆羊を育てる！【飼育小屋】



餌入れ
餌であるカイバを入れる場所。忘れずに。

カイバ入れ（餌箱）
牛や羊の餌であるカイバが入っているところ。

出荷箱
ミルクや羊毛を出荷する場合、この箱に入れる。

出産ゾーン
妊娠した牛は子牛が生まれるまでここで。

寂しいけれど…

生まれた動物をグリーン牧場に売ることだってできる。鶏なら500Gで買ってくれるから、卵をかえしてガンガン売ってみるってのもいいかも!? それにしても動物たちの背中が寂しそうだなぁ。少し悲しい。







出荷or卵をかえす？

毎日餌を与えていると鶏は卵を産む。卵はそのまま出荷できるけど、卵をかえしてヒヨコを育てることもできる。効率よく育てよう。





やっぱ放牧が最高！

鶏は１羽づつ手で持ち上げて小屋の外へ。牛と羊は後ろから押してやると、小屋から出ていく。放牧のメリットは、鶏は雑草を牛と羊は生えている牧草を勝手に食べてくれるので、餌を与える手間が省けること。



鶏を増やそう！

卵は3日でヒヨコになり、その後鶏へ…。鶏は500Gでグリーン牧場へ売ることが可能。増やし過ぎには注意してね。





動物たちの健康管理

どんなに大切に育てても、やっぱり動物たちも生き物だから病気になることだってある。そんなときは慌てずクスリを与えてあげよう。クスリはグリーン牧場で入手。



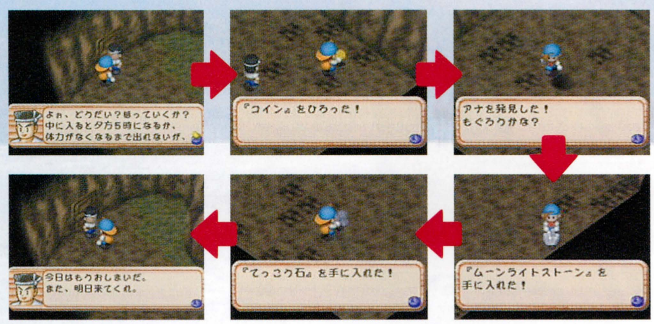


鉱山開放！ お宝目指してココ掘れワンワン!?

冬の間だけ開放される鉱山が遂にオープン！ 一攫千金!? を目指し、クワを片手にお宝探しといこうじゃないか。ちなみに１度入山してしまうと体力がなくなるか、夕方５時（制限時間）まで出られないので、牧場での仕事の後がイイ。



↑やったぁ！ 鉱山開放だ〜。



キャパを超えてしまうと、こんな悲劇が!!

資金も増えてくると家畜はもちろん、作物などもガンガン増やしたくなる気持ちはわかる。しかし、牧場で仕事をするのはキミ１人だけ。どんなに手際良くこなしても仕事量には限界ってもんがある。何も考えずにいると、こんな悲劇がキミを襲うのだ！ それは…かわいい動物たちの死だ。今まで大切に育ててきた動物たちが死んじゃうと、やっぱりショック。だから、生き物は大切にね！



こんな悲劇を繰り返してはならない！

牧場生活にはこんな奴まで登場する！

ある日、１人のセールスマンが尋ねてきた。なんでも、各地を売り歩く旅のセールスマンらしのだが、非常に珍しいものがあるから買わないかと薦めてきた。それほど高価なものでもないし、ちょっと興味もあったので購入！ しかし…。この続きは実際にプレイして確認してくれ。でも、現実にもいるよねえ、こんな奴が。



温泉を作るだって!! うわ〜、入りたい!!

ある日、大工職人が尋ねてきて温泉を掘るから手伝ってくれとのこと。どーせヒマだし、温泉に入ると疲れがとれるっていうから手伝ってみることにした。そして数日間、ハードな仕事を手伝った末、ついにに温泉が！ これがまたイイ感じの露天風呂で、こんないい露天風呂は、ちょっとやそっとじゃナイぞ！



牧場レベルをチェックしよう

ランキングという項目が画面の右側にあったの覚えているかな？ これを選択するといまセーブされてる牧場がどのぐらい立派になったかパーセンテージで表示してくれるのだ。１年に１回ぐらいどのぐらい自分の牧場が成長したか成長日記をつけてみては？



牧場らんきんぐ

順位	名前			
1位	ゼロ	牧場	2年目	7%
2位	ZERO	牧場	1年目	0%
3位	------	牧場	年目	%
4位	------	牧場	年目	%
5位	------	牧場	年目	%

そして、新しい年とともに春が訪れる。立派な牧場作りを目指し、牧場生活の新しい歴史がまた始まってゆくのだ！



牧場日記

冬の月19日



競馬に劣らぬ大迫力！

（○月○日）犬レースとやらに行ってきた。本当は参加しようと思ったけど、犬券を買ってレース観戦。ほんと熱くなっちゃった。

冬の月24日



タイタニックのように沈没

（○月○日）聖夜祭終了後、生まれて初めてナンパとやらに挑戦してみた。しかし、結果はあえなく惨敗。とほほほ…（涙）。

冬の月27日



精霊に感謝、感激！

（○月○日）今日は精霊祭に行ってきた。とっても不思議な祭りだった。なんだかとっても感激しちゃった。祭りってやっぱりイイな。

冬の月30日



教会？ それとも酒場？

（○月○日）今日は年越し祭り、教会で年を越そうか、酒場で年を越そうか悩んだあげく、どっちにも顔を出してみちゃった。

■構成・文／平井信幸

モンスターの配合がバッチリわかるCDデータを掲載！



Monster Farm 2 モンスターファーム2™

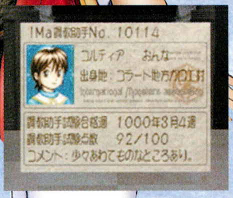
モンスター図鑑

ブリーダーとなってモンスターを育てていく育成シミュレーション第2弾『モンスターファーム2』の魅力を徹底紹介。モンスター図鑑も一挙公開しちゃうぞ！

PS モンスターファーム2
■テクモ■発売中■5800円■育成シミュレーション
■1～2人プレイ■ポケットステーション対応

まずはシステムと育成部分をチェック！





↑役立つ助手コルト。モンスターの誕生日には歌も披露する。

コルト

プレイヤーを手助けしてくれる調教助手は前作のホリィに代わり、このコルトが担当する。各施設では仲介役となり、いろいろと説明してくれるのだ。また、モンスターの育成や戦闘にもアドバイスしてくれるので、初心者は彼女の助言に積極的に耳を貸そう。

前作よりも洗練されたシステムをチェック！

CDから生み出したモンスターを、最強のモンスターに育てることが目的の『モンスターファーム2』(以下『MF2』)。モンスターにトレーニングをさせて、大陸の色々な場所に1ヵ月間修業に出しながら育成させ、大会でバトル、という基本的なことは前作から変わっていないが、育てることのできるモンスターの数が大幅に増え、新たなイベントも多数追加され、さらに面白くなっているのだ。

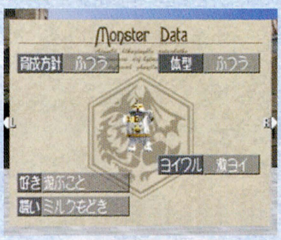


↑ブリーダーの拠点となるファーム。ここで最強モンスターを目指して調教していく。

モンスターに性格が付いた！

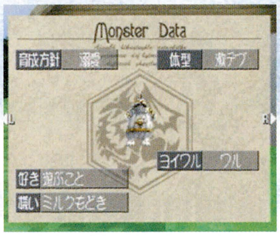
『MF2』のモンスターはヨイモン、ワルモンなど性格が付いている。これに合わせて育成法を変えることが重要だ。また、これはアイテムによって矯正もできるぞ。

性格がよいモンスターも



←育てやすいヨイモンが…。

しつけ次第で悪くなる！



←サボり癖のあるワルモンに。

『モンスターファーム2』のゲームの流れ

PARK

円盤石(CD)の再生ができる神殿があるパーク。まずはここか、一般的なモンスターを無料でもらえるマーケットでモンスターをゲットしよう。モンスターの合成や冬眠ができる工房もここにある。

FARM

モンスターを手に入れたらブリーダーの拠点であるファームに行ってトレーニングしよう。修行に出したり、大会に出場するのもここからだ。また、ショップでアイテムを購入することもできるぞ。

BATTLE

ファームでトレーニングを積んだら大会でバトル。大会のグレードはS～Eの6段階、それに無差別ランクがある。それぞれ一般戦と公式戦があり、公式戦で勝つとモンスターのグレードが上がる。

モンスターの上手な育成方法はコレだ！

修行や「ポケステ」でのアルバイトなどもできるようになり、より複雑になった『MF2』のトレーニング。ここではどうしてもモンスターが強くならない、とお嘆きのあなたにそのコツを伝授するぞ。



モンスターと仲良くなろう！

生まれたばかりのモンスターは最初は忠誠度が0の状態。これが低いと、バトル中に意味不明なことをしてしまったり、トレーニング中に逃げたりするので、まずはこの数値を上げるのが大切だ。モンスターの好きなエサやアイテムを与えて忠誠度を上げよう。そうすればキツいトレーニングも不満を言わずこなしてくれるぞ。



←仲よくなると、モンスターからプレゼントがもらえることがある。



→モンスターのおねだりに応えてあげると忠誠度がアップするぞ。

モンスターの体調にも気を配ること

コルトは週の初めにモンスターの体調に関するコメントをしてくれる。モンスターは疲れているとトレーニングをサボったり失敗しやすくなるので、このコメントを見てトレーニングするか休養を取らせるか調教方針を判断しよう。



↑体調を管理するのもブリーダーの仕事だ。

コルトのコメント一覧

- ■○○はすっごく元気だよ！
- ■○○は元気だよ！
- ■○○は元気みたい。
- ■○○はちょっと疲れているみたいだね。
- ■○○はだいぶ疲れているみたい。休ませてあげようよ。
- ■無理をさせすぎたかな…？　○○すっごく疲れているみたい。
- ■無理をさせすぎたみたい。これ以上トレーニングさせると○○がたおれちゃうよ。

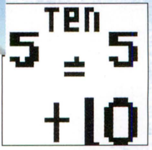
アイテムとお金は有効に使え！

トレーニング時にアイテムを併用すると有効的。しかしモンスターのパラメータをアップさせられるものは、寿命を縮めるという副作用があるので気をつけよう。そしてそれを買うお金だが、稼ぐには大会に出場するのが一番。だが、勝てない場合は『ポケステ』でのアルバイトがオススメだ。

アイテムで体調を戻せ！



←一見、便利そうだが、副作用が怖いドーピングアイテム。多用は禁物。



→アルバイトは仕事の出来によってはアイテムをもらえることも…。

編集部オススメのアイテムはコレ！

- ■ナギール…大会出場時に命中、丈夫さを上昇させる。
- ■トロロン…修行時に、ちから、命中を上昇させる。
- ■活精丹…大会出場時に回避、ちからを上昇させる。
- ■オイリー・オイル…モンスターの疲労を取り除く。
- ■夏美草…モンスターのストレスを取り除く。



↑これがオイリー・オイル。

地味だけど、トレーニングは欠かさずに

全部でトレーニングは10種類。それには各パラメータを1種類ずつ上げるものと、2種類上がるが1種類は下がるものがある。モンスターにはそれぞれ上がりやすいパラメータと上がりにくいパラメータがあるので、それを見極めた上でメニューを組み立てよう。得意分野を伸ばす横浜の権藤監督方式か、苦手を克服する阪神の野村監督方式かが思案のしどころだ。



↑ドミノ倒しはちからがアップする。

結果が3種類に

トレーニング結果は「成功」と「失敗」に加え「大成功」の3種類。だが、その他にズルをして成功する「成功？」と何もしない「サボリ」もあるぞ。



↑大成功すれば大幅に能力アップ。

得意種目は伸びやすい！



←モンスターによっては得意種目のトレーニングをやるたびに「＋1」の特典が付くものもいるぞ。

修行に出してレベルアップ！

修行はモンスターのパラメータを上昇させる他、一定のレベルに達していれば技が習得できる。失敗というリスクもあるが、成功すれば確実に強くなって帰ってくるのでお金に余裕があるならどんどん修行にチャレンジしよう。



←各修行場には最後にそれぞれ巨大なボスが登場するぞ。

バトルは性格を把握して臨め

一発逆転？ の「底力」などの効果

大会には一般戦と公式戦があり、優勝すると賞金をもらうことができる。一般戦の方が賞金が高いが、公式戦で優勝するとモンスターのグレードが上がる。

またバトル中モンスターは、ある条件によって「底力」「逆上」など状態が変化することがある。これはモンスターの性格によって、変化は異なるが、効果によっては一発逆転も夢ではないのだ。



←モンスターが「逆上」。こうなると回避能力が減るが与えるガッツダメージは倍、ガッツ回復力も増す。



←ライフが0になっても「根性」を見せて復活する時もあるのだ。



→残り少ない時間で負けていると「必死」に。クリティカル率が増す。

最初は2大陸対抗戦を目指そう！

プレイヤーランクが初段以上になると2大陸対抗戦のイベントが発生。選抜大会が開催されるので、これに優勝して出場権を得るのだ。



←対抗戦は前作の助手ホリィも登場。出場すれば新たに4種類のモンスターが円盤石から解放できるのだ。

■MF2はみだし情報1…なんと『モンスターファーム』のアニメ化が決定。毎週土曜日の朝7時30分から30分間、CBC/TBS系列全国26局ネットにて4月からスタートするぞ。どんなアニメになるのか今から楽しみだね。



モンスター配合のススメと基本種族配合データ

基本種族モンスター16種類プラス、イベント後に解放される新たなモンスター4種類の配合表を公開。合体させてゲット！

パークにあるモンスター工房はモンスターを冬眠させることができる。冬眠中はモンスターは年をとらない。またモンスターが2匹以上いると、それぞれのモンスター同士を合体させて新たなモンスターを生み出すことができるのだ。なかなか円盤石から再生できないモンスターも合体すればすぐに作ることができるので、これを利用しない手はない。マーケットでもらえるモンスターだけでも結構、色々なモンスターが作成できるので、手元にCDがあまりない人にもオススメだ。それでは早速、釣りバカ日誌のハマちゃんじゃないけど合体、合体！



↑組み合わせによっては同じモンスターが登場する場合も。下の配合表を参考に。

配合に便利なアイテムを使うべし

合体時には「なにかアイテムを隠し味として使用するか？」と工房の人が聞いてくる。この隠し味となるアイテムとは、大会でもらえる賞品の「円盤石のかけら」と「カニのつめ」だ。これらを使用するとモンスターのパラメータをアップさせたり、様々な特殊な効果を付け加えることができる。生み出したいモンスターを強くさせたいならぜひ利用しよう。





←左から「円盤石のかけら」と「カニのつめ」。円盤石のかけらにはいくつか種類があり、それぞれ効果が違う。配合するモンスターの種類によっては、あまり効果が得られない物もあるのだ。

基本モンスター配合表（20種）



最初に円盤石から解放できる16種類のモンスターと、イベントクリア後に解放されるモンスター4種、計20種の配合表。すべてのモンスターカードを埋めたいと思っている人は必見だ。

表の見方

表左から、モンスター名・配合時のメインモンスター名・配合時のサブモンスター名・カードデータナンバー・レア度の順です。

	モンスター名	MAINモンスター	SUBモンスター	カードナンバー	レアランク
ピクシー種	ディクシー	ピクシー	ロードランナー	6	E
	ミント	ピクシー	ライガー	8	E
	セピアリエーヴル	ピクシー	ハム	9	E
	エンジェル	ピクシー	ガリ	10	D
	ファー	ピクシー	アーケロ	11	E
	スエコ	ピクシー	スエゾー	14	E
	ナギサ	ピクシー	ゲル	17	E
	リーフ	ピクシー	プラント	19	D
	プリズムシャドウ	ピクシー	モノリス	20	D
	ナハトファルター	ピクシー	ワーム	21	C
	ラベンダーキール	ピクシー	ナーガ	22	D
コロペンドラ種	ピーチツリーバグ	コロペンドラ	ピクシー	52	D
	リキッドキューブ	コロペンドラ	ゲル	54	D
ヘンガー種	オメガレックス	ヘンガー	ロードランナー	70	D
	ダークヘンガー	ヘンガー	モノリス	74	D
ロードランナー種	ピクスロード	ロードランナー	ピクシー	112	E
	クラブランナー	ロードランナー	アローヘッド	116	E
	ハウルロード	ロードランナー	ライガー	117	E

	モンスター名	MAINモンスター	SUBモンスター	カードナンバー	レアランク
ロードランナー種	プチランナー	ロードランナー	ハム	118	E
	ロードガリニクス	ロードランナー	ガリ	120	D
	タスマニア	ロードランナー	アーケロ	121	E
	ロードマスタード	ロードランナー	スエゾー	123	E
	スカシラプトル	ロードランナー	ゲル	125	E
	アロハノランナー	ロードランナー	プラント	127	E
	ブラックロード	ロードランナー	モノリス	128	E
	カッチュウロード	ロードランナー	ワーム	129	D
	ティラノパープル	ロードランナー	ナーガ	130	E
アローヘッド種	レマクラスト	アローヘッド	ヘンガー	146	D
	マスタードアロー	アローヘッド	スエゾー	150	E
ライガー種	デトナクリス	ライガー	ピクシー	154	E
	デトナレックス	ライガー	ロードランナー	156	E
	ハムライガー	ライガー	ハム	158	E
	バロン	ライガー	ガリ	159	D
	モノアイ	ライガー	スエゾー	160	E
	アクアストライク	ライガー	ゲル	161	E
	エコノキックス	ライガー	プラント	162	E
	テラードック	ライガー	モノリス	163	E
	ヤクトハウンド	ライガー	ワーム	164	D
	ケルベロス	ライガー	ナーガ	165	E
ホッパー種	キンダーホップ	ホッパー	ピクシー	167	D
	クリック	ホッパー	ライガー	169	E
	ワガハイ	ホッパー	アーケロ	171	E
	ウシロメデス	ホッパー	スエゾー	174	E
	サクラホップ	ホッパー	モッチー	176	E
	ヴァージアハピ	ハム	ピクシー	180	E
	ウロコウサギ	ハム	ロードランナー	182	E

■MF2はみだし情報2…助手のコルトはモンスターの誕生日になると自作のバースディソングを歌ってくれる。歌を聴いたモンスターはそれに応えてくれるが、その反応はその時の忠誠度によって変わってくるぞ。

	モンスター名	MAINモンスター	SUBモンスター	カードナンバー	レアランク
ホッパー種	パルスコーン	ハム	ライガー	183	E
	ハムオウジ	ハム	ガリ	185	D
	クロスフォーアイ	ハム	スエゾー	186	E
	ブルークレア	ハム	ゲル	187	E
	ハムリーフ	ハム	プラント	188	E
	ダークハム	ハム	モノリス	189	E
	トルクレンチ	ハム	ワーム	190	D
ガリ種	ラベンダーロック	ガリ	ナーガ	191	E
	ピクセル	ガリ	ピクシー	203	D
	レクサス	ガリ	ロードランナー	205	D
	イヌガミ	ガリ	ライガー	206	D
	ガリオン	ガリ	ハム	207	D
	ヒトツメオウジ	ガリ	スエゾー	209	D
	アクアリウス	ガリ	ゲル	210	D
	カラフルマスク	ガリ	プラント	211	D
	ガリラス	ガリ	モノリス	212	D
	ツチノコボクサー	ガリ	ワーム	213	D
	シオンカメン	ガリ	ナーガ	214	D
アーケロ種	ツンドラ	アーケロ	ライガー	217	E
	ゴーディッシュ	アーケロ	ガリ	218	D
	ユズボウズ	アーケロ	スエゾー	220	E
	サクラジイヤ	アーケロ	モッチー	221	E
ニャー種	ママニャー	ニャー	ピクシー	234	D
	ワン	ニャー	ライガー	235	E
	ミミニャー	ニャー	ハム	236	E
	バスニャー	ニャー	ゲル	238	E
スエゾー種	ピンキー	スエゾー	ピクシー	248	D
	メロンボ	スエゾー	ロードランナー	250	E
	ツノマル	スエゾー	ライガー	251	E
	ガンバ	スエゾー	ハム	252	E
	オリオン	スエゾー	ガリ	253	D
	スケゾー	スエゾー	ゲル	255	E
	フラムラー	スエゾー	プラント	256	E
	アカメ	スエゾー	モノリス	257	E
	ムシメ	スエゾー	ワーム	258	D
	ノリゾー	スエゾー	ナーガ	259	E
モッチー種	マンナ	モッチー	ピクシー	273	D
	ペンギンダマシ	モッチー	ライガー	276	E
	ニャンコロモチ	モッチー	アーケロ	277	E
	ゼラチン	モッチー	ゲル	280	E
ネンドロ種	フラッペ	ネンドロ	ライガー	291	E
	アクアクレイ	ネンドロ	ゲル	294	E
ゲル種	ピンクジャム	ゲル	ピクシー	296	D
	ウロコゲル	ゲル	ロードランナー	298	E
	ミントジェラード	ゲル	ライガー	299	E
	ネンドマン	ゲル	ハム	300	E
	ゲルキゾク	ゲル	ガリ	301	D

	モンスター名	MAINモンスター	SUBモンスター	カードナンバー	レアランク
ゲル種	メダマゼリー	ゲル	スエゾー	302	E
	エコスライム	ゲル	プラント	304	E
	カンテンムシ	ゲル	ワーム	306	D
	パー・プリン	ゲル	ナーガ	307	E
プラント種	ベニヒメソウ	プラント	ピクシー	322	D
	ウロコクサ	プラント	ロードランナー	334	E
	ブルーフラワー	プラント	ライガー	335	E
	ウサギソウ	プラント	ハム	336	E
	キンプンソウ	プラント	ガリ	337	D
	ヒネクレソウ	プラント	スエゾー	338	E
	オボロゲソウ	プラント	ゲル	339	E
	モノクロッカス	プラント	モノリス	341	E
	ウスバカゲソウ	プラント	ワーム	342	D
	ジャアクソウ	プラント	ナーガ	343	E
モノリス種	ロンパーウォール	モノリス	ピクシー	345	D
	ジュラスウォール	モノリス	ロードランナー	347	E
	ブルースポンジ	モノリス	ライガー	348	E
	ワイルドブロック	モノリス	ハム	349	E
	バロックス	モノリス	ガリ	350	D
	スタイルフォーム	モノリス	スエゾー	351	E
	アイスキャンディ	モノリス	ゲル	352	E
	ワカクサケンザイ	モノリス	プラント	353	E
	ソボロベント	モノリス	ワーム	355	D
	アスファール	モノリス	ナーガ	356	E
ラウー種	ウッキー	ラウー	ハム	361	E
	ボス	ラウー	ガリ	362	D
	ラウレシアン	ラウー	プラント	363	E
ワーム種	ベニシャクトリ	ワーム	ピクシー	366	C
	トカゲムシ	ワーム	ロードランナー	368	D
	ブルードリル	ワーム	ライガー	369	D
	コロネ	ワーム	ハム	370	D
	カメンワーム	ワーム	ガリ	371	C
	ザザムワーム	ワーム	スエゾー	372	D
	グラスワーム	ワーム	ゲル	373	D
	ハナシャクトリ	ワーム	プラント	374	D
	クロザザム	ワーム	モノリス	375	D
	ムラサキチュウ	ワーム	ナーガ	377	D
ナーガ種	ディアナリバー	ナーガ	ピクシー	379	D
	スティンガー	ナーガ	ロードランナー	381	E
	ストライクリパー	ナーガ	ライガー	382	E
	エッジホッグ	ナーガ	ハム	383	E
	バズラ	ナーガ	ガリ	384	E
	サイクロップス	ナーガ	スエゾー	385	E
	アクアシザーズ	ナーガ	ゲル	386	E
	ジャングラー	ナーガ	プラント	387	E
	レッドアイ	ナーガ	モノリス	388	E
	テロルシザーズ	ナーガ	ワーム	389	C

■MF2はみだし情報3…モンスターの人気やランクが高いと冒険イベントが発生する。冒険家がファームを訪れてモンスターを貸してくれ、と言うのだ。この冒険イベントに成功すればアイテムが手に入るので、ぜひ誘いに乗ろう。



CDから生まれる高パラメータモンスター

『MF2』の魅力はやはり円盤石からのモンスターの誕生。ここでは編集部オススメCDを紹介するので参考にしてね。

CDから生まれるモンスターは強い？

音楽CDやゲームのCDなど、さまざまなCDから生まれるモンスターたち。これら円盤石から生まれるモンスターは、たとえマーケットでもらえるモンスターと同じだとしても、それに比べるとパラメータが高い場合がほとんどだ。そしてCDによって同じモンスターでも、パラメータにかなり変化があるものもいる。強いモンスターをゲットしたいなら、たくさんのCDを再生して気に入ったものを見つけよう。そうすれば中にレア種のモンスターが封じ込められているものも、見つけられるかもしれないぞ。



←円盤石のモンスターは無料でももらえるものよりパラメータが高い。

前作で育てたモンスターも使えるぞ

『MF2』では前作で育成していたモンスターデータを引き継げるが、前作を購入してくれたファンへのお礼のためか、データを引き継ぐ際にパラメータが若干だがアップするのだ。愛着のあるモンスターにまた会うことができ、さらに強くなって登場してくれるのはうれしい限り。もちろん『MF2』で解放されていない種類のモンスターは再生できないが、ある程度ゲームを進め、解放条件をクリアしてから石盤（メモリーカード）を再生すればOK。残念なことに、前作のレア種であったモンスターの姿は基本的に継承されないが、前作からのファンはぜひとも、データの引き継ぎを行ってみよう。いいことがあるかも？



→前作からのモンスターを継承するとパラメータがアップ。

高パラメータモンスター出現CD

表の見方 1.CD分類 2.タイトル、アーティスト名 3.メーカー 4.モンスター名



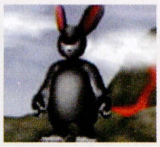
1.SCD
2.I Wish　広瀬香美
3.ビクター・エンタテインメント
4.ベニシャクトリ
ライフ161　ちから138　かしこさ151
命中126　回避88　丈夫さ95

ジャングル修行が得意という特典が付いたワーム種。「ライフ」が基準値より高いのがポイントだが、その他のパラメータもかなりいい数値を出している。



1.SCD
2.HURRY GO ROUND　hide with Spread Beaver
3.ユニバーサル・ビクター
4.グラスワーム
ライフ158　ちから119　かしこさ148
命中149　回避42　丈夫さ128

「丈夫さ」がかなり高く、その他のパラメータもライフがレベル4に達するなど全体的に優れている。丸太トレーニングが得意なので、育成に組み込もう。



1.ACD
2.B'z The Best Pleasure　B'z
3.ルームス
4.ダークハム
ライフ124　ちから148　かしこさ78
命中139　回避148　丈夫さ115

「かしこさ」のパラメータが若干低いが、その他のパラメータはすべて基準値より上回るダークハム。ガッツの回復力が他のハムに比べて高いのが魅力。



1.PS
2.エコーナイト
3.フロム・ソフトウェア
4.ウロコウサギ
ライフ116　ちから141　かしこさ87
命中115　回避144　丈夫さ99

すべてのパラメーターが基準値より全体的に高い。このモンスターは走り込みトレーニングが得意なので、走り込み中心に育てるのもいいだろう。



1.ACD
2.ダイナマイト ソウル ワダ アキコ　和田アキコ
3.ワーナー・ミュージック・ジャパン
4.ツンドラ
ライフ99　ちから58　かしこさ184
命中149　回避161　丈夫さ114

ゴッドねえちゃんのCDの割には「ちから」が低いが、他のパラメータは高い。アーケロ種は「めいそう」が得意なので「かしこさ」をメインに育てよう。



1.PS
2.東京魔人学園剣風帖　DISK1
3.アスミック・エース
4.サクラジイヤ
ライフ93　ちから81　かしこさ188
命中166　回避153　丈夫さ91

同モンスターの基準値に比べて「命中」がレベル4に達しているのが魅力。その他のパラメータも全体的に高いので、狙って再生させてみてはいかが？



1.SCD
2.Proof of Myself　林原めぐみ
3.キング
4.ボス
ライフ143　ちから168　かしこさ115
命中89　回避100　丈夫さ133

「命中」は低いが、ボスにしては「ライフ」と「ちから」のパラメータが高い。このラウー種は全体的にガッツ回復力が高くジャングル修行が得意だ。



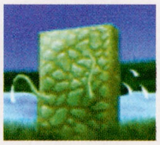
1.ACD
2.amiyumi　PUFFY
3.エピック・ソニー
4.ラウレシアン
ライフ150　ちから153　かしこさ92
命中109　回避132　丈夫さ141

「ライフ」と「ちから」がどちらもレベル4と高パラメータのラウレシアン。他にも「回避」が高くなっているのがうれしい。即戦力として使えるぞ。



1.SCD
2.パフィーdeルンバ　PUFFY
3.エピック・ソニー
4.アクアストライク
ライフ87　ちから98　かしこさ167
命中174　回避125　丈夫さ96

基本的には低いはずの「ライフ」と「丈夫さ」が、それなりに高く設定されているのが特徴。丸太トレーニングが得意なので「丈夫さ」が上がりやすいぞ。



1.PS
2.桃太郎電鉄７
3.ハドソン
4.ジュラスウォール
ライフ106　ちから121　かしこさ137
命中105　回避34　丈夫さ169

もともと低い「回避」以外のパラメータがすべて高い数値を叩きだしているジュラスウォール。重そうなモノリス種には珍しく走り込みが得意だ。



1.ACD
2.CORKSCREW　黒夢
3.東芝EMI
4.ワイルドブロック
ライフ106　ちから143　かしこさ109
命中92　回避117　丈夫さ141

モノリス種の特徴である、「丈夫さ」が強化されているのがポイント。他には「ライフ」が高いので、守備型に徹して育てるのもいいだろう。



1.PS
2.ビートマニア　APPEND DISC
3.コナミ
4.スティンガー
ライフ106　ちから176　かしこさ83
命中162　回避127　丈夫さ116

「ライフ」と「かしこさ」は低いが、その他は基準値よりも大幅に上回っている。走り込みも得意なので、育成では「ライフ」、「丈夫さ」を中心に上げていこう。

※上記の表内の記号は、SCD→シングルCD・ACD→アルバム・PS→プレイステーションソフトの略記号となっています。



1.PS
2.1 on 1
3.ジョルダン
4.ネンドロ

ライフ213　ちから118　かしこさ56
命中56　回避166　丈夫さ69

マーケットでもらえるモンスターだが、こちらは「ライフ」が200オーバー。また、もともと低めの「かしこさ」と「命中」もアップしているのでお得だ。



1.PS
2.鉄拳3
3.ナムコ
4.カンテンムシ

ライフ145　ちから73　かしこさ172
命中153　回避101　丈夫さ113

「ライフ」「かしこさ」「命中」の、もともと高い3つのパラメータが、さらに高くなっているが、その他が基準値レベルか、それ以下なのが残念な点。



1.SCD
2.Automatic　宇多田ヒカル
3.東芝EMI
4.ウスバカゲソウ

ライフ175　ちから81　かしこさ109
命中106　回避125　丈夫さ76

「回避」と「丈夫さ」が高いのがポイント。その他のパラメータは基準レベルだが、もともとウスバカゲソウは「ライフ」がかなり高いので、うれしい。



1.SCD
2.Around The World　DA PUMP
3.エイベックス
4.リキッドキューブ

ライフ140　ちから65　かしこさ105
命中108　回避126　丈夫さ99

パラメータが全体的に高い、赤ん坊少女タマミちゃん似のリキッドキューブ。丸太トレーニングが得意なので、丈夫さを中心に育ててみるといいだろう。



1.SCD
2.I HAVE NEVER SEEN　安室奈美恵
3.エイベックス
4.ママニャー

ライフ114　ちから92　かしこさ116
命中148　回避141　丈夫さ123

「丈夫さ」がかなり高いママニャー。他のパラメータも高数値を出していてお得なモンスターだ。ちなみにアムロだから「ママ」ということではないぞ。



1.ACD
2.愛と夢　エレファントカシマシ
3.ポニーキャニオン
4.キンダーホップ

ライフ64　ちから121　かしこさ159
命中168　回避135　丈夫さ83

「回避」が低めなのが残念だが、その他のパラメータは高いキンダーホップ。特に「ちから」と「かしこさ」には目を見張るものがありオススメだ。



1.SCD
2.からっぽ　ゆず
3.セーニャ・アンド・カンパニー
4.アクアリウス

ライフ81　ちから129　かしこさ179
命中120　回避99　丈夫さ123

「ライフ」が低いのが残念だが「かしこさ」「回避」「丈夫さ」の3つのパラメータが基準値よりも大幅に高くなっている。丸太トレーニングも得意だ。



1.SCD
2.指切りげんまん　長渕剛
3.フォーライフ
4.ヘンガー

ライフ106　ちから153　かしこさ113
命中190　回避185　丈夫さ93

すべての種族に「命中」特典が付いているヘンガーの基本種。得意の命中が基準値よりもかなり高くなっているので、得意分野を伸ばす育成をオススメ。



1.ACD
2.Red　相川七瀬
3.motorod
4.ゴーディッシュ

ライフ65　ちから103　かしこさ157
命中145　回避161　丈夫さ99

「ライフ」などが、基準値よりも低いのが難点だが、「ちから」がそれを補うかのように高い。ライフを補うようにトレーニングするとよいだろう。



1SCD
2.鈴木あみ
3.White Key
4.ジャアクソウ

ライフ136　ちから83　かしこさ122
命中126　回避106　丈夫さ106

全体的に基準値よりも全てのパラメータが高いのがポイント。初心者はプラント種が育てやすいので、まずはプラント種でゲームに慣れるのもいいだろう。



1.ACD
2.Usual tone of voice　Air
3.ポリスター
4.ムシメ

ライフ140　ちから65　かしこさ105
命中108　回避126　丈夫さ99

「丈夫さ」が高いムシメ。その他のパラメータはそれほど特筆すべき点はないのだが、晩成型なので、大事に育ててやれば後々、強くなるハズだ。



1.SCD
2.オール・マイ・ラヴ　SPEED
3.トイズファクトリー
4.マンナ

ライフ109　ちから129　かしこさ135
命中145　回避147　丈夫さ153

「回避」が少々低いが、他のパラメータは全体的に高い。能力的には特筆すべき点がないが、早熟型なので手早くモンスターを育てたい時に重宝する。

レア種ではないけど、こんなCDを入れると

レア度が低いモンスターの中でも、特別なモンスターがいるのは御存知だろうか？　その特別なモンスターとは変なパラメータを持ったモンスターだ。例えば『クラッシュバンディクー3』を入れるとハムライガーが出現。このモンスター自体はレアではないのだが、パラメータを見ると、なんと賢さが「1」。バンディクーが頭が悪いという設定のためか、こんな遊び心が用意されているのだ。他にも探してみよう。



↑明らかに賢さが低いハムライガー。

レア種が欲しけりゃいろいろ試せ！

前作でも『ときメモ』のCDを入れるとセーラー服を着たモンスターが出現するなど、プレイヤーを楽しませてくれたレアモンスター。『MF2』でももちろん登場するするが、レアだけあってゲットするのはなかなか難しい。レアモンスターを出すコツは、いろんなCDを入れて試すこと。その時はやみくもにCDを入れるより、ヒットしたゲームや人気アーティストのCDを入れるといいだろう。また、定番の名作も狙い目。



↑こんなヒット作は必ず再生してみよう。



とにかく即ゲットのレアモンスター3種公開！

色々CDを入れてレアモンスターを探すのは面倒というなら、前作の『モンスターファーム』、このゲームの主題歌である鈴木あみの『Nothing Without You』、タイトーのゲーム『電車でGO!』の3つのCDを再生してみよう。レアなモンスターが登場するぞ。

すえきすえぞう



前作の『MF』を再生すると登場する。パラメータ3つに999という驚異の高数値がつくが、1週間でポックリと逝ってしまう、寿命の短さが難点。

カスミ



←『MF2』の主題歌である鈴木あみのCDを入れると出現する。

イーデン



←『電車でGO!』を入れると出現。名前のイーデンはE電か？

もう試した？



予約して購入するともらえるCDから登場するモンスターに合体を使えば超レアモンスターが作れちゃうぞ。

■構成・文/北岡雅可


容姿や性格を組み合わせて自分の力士を育てよう!!
友達の作ったエディット力士と白熱の対決だ!!
5年間のストーリーモードで、最強の横綱を目指せ!!
77種類の技と50種類の決まり手で白星をあげろ!!
前回同様、小さな子供から大人まで楽しめます。
およびNINTENDO64は任天堂の商標です。
NINTENDO64
振動パック対応
さらに面白くなって、アイツが帰ってきた。
横綱を目指すだけじゃない。オリジナル力士で決め技も、イベントもグレードアップ!
3月19日発売予定
価格六九八〇円(税別)
本格相撲対戦&最強横綱育成ゲーム
64大相撲2
幻の大技でやっつけろ!!
対戦モード
上手投げや寄切り等はもちろん。普段は、見ることができない大技もたくさん登場!!
ストーリーモード
いろいろなイベントをクリアして、横綱を目指せ!! 様々なライバル力士やヒロインが登場するぞ!!
五年間で横綱を目指せ!!
BOTTOM UP
株式会社 ボトムアップ
〒164-0001 東京都中野区中野3-33-3 インツ中野ビル8F TEL.03-3382-3611 FAX.03-3382-3610
©1999 BOTTOM UP

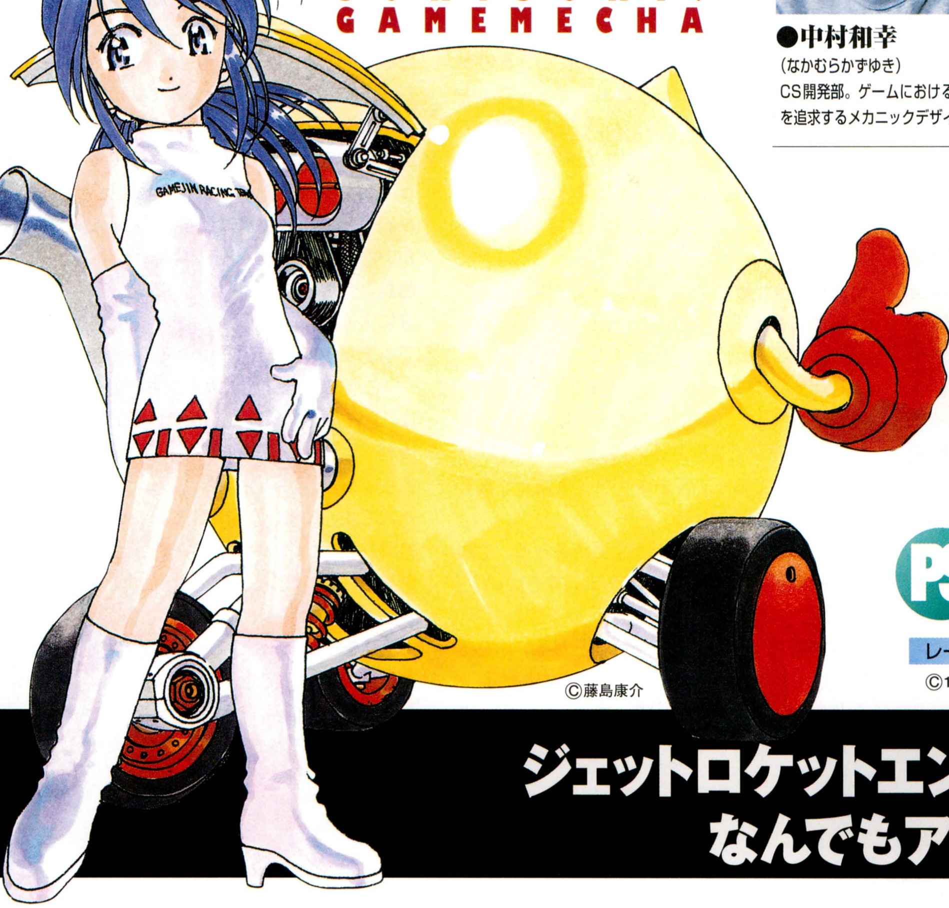
熱中！メカニック対談

KOUSUKE FUJISHIMA PRESENTS

藤島康介のスキスキ！ゲームメカ

TAKE 8 R4 RIDGE RACER TYPE 4

SUKISUKI! GAMEMECHA

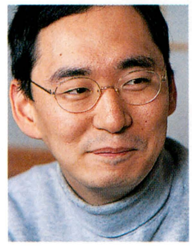


©藤島康介

Profile



●藤島康介
（ふじしまこうすけ）
漫画家。「月刊アフターヌーン」（講談社）誌上で『ああっ女神さまっ』を連載中。4月には待望の映画『逮捕しちゃうぞ！ザ・ムービー』が公開！　ますます忙しいがゲームプレイの時間も忘れないメカマニア。



●中村和幸
（なかむらかずゆき）
CS開発部。ゲームにおける車の機能美を追求するメカニックデザイナー。



●金井重憲
（かないしげのり）
CS開発部。流麗でハイクオリティなムービーを手掛けるグラフィッカー。



PS	R4 RIDGE RACER TYPE 4
	ナムコ
発売中	5800円
レースゲーム	1〜2人プレイ

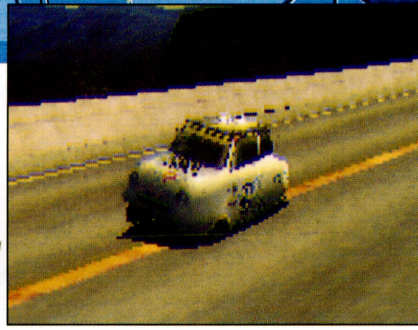
ジェットロケットエンジンなんて…なんでもアリですよねぇ！

これほど走って気持ちのいいレースゲームがあったか！？『R4』の快楽とメカニックを徹底放談だぁ！！

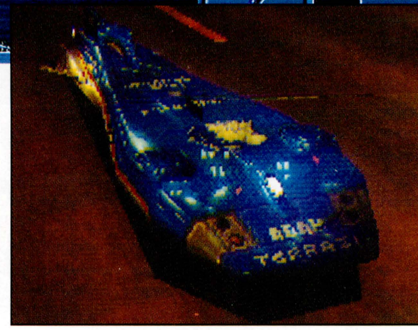
ここまでくるとトラックも出してほしかったですね！

――早速ですが、『R4』といえば車です。その魅力を語り合っていただきましょう！
藤島：その前に、ちょっと言いたいことが。説明書がもう少しわかりやすいほうがいいと思うんですけど…。というのは、デビルカーと、グレードの取り方がわからないんですよ（泣）。おかげでナムコさんの攻略本を買うハメになっちゃったんですよ。
中村：え〜、そうなんですか。すみません（笑）。
――まあまあ、それは置いといて、お2人は『R4』のどんな部分を制作されたんですか？
中村：僕は、登場する全部の車をデザインしました。あとは、テクスチャーを描いたり…。それ以外には、モデルのチェックとか監修みたいなことをしてました。
金井：僕のほうは、ムービーに出てくる車のデザインをしました。
藤島：今回、『R4』をプレイして僕が感じたのは、





↑エキュルイユの特徴は、コーナーリング性能が抜群に高いこと。ガンガン飛ばしてギュンギュン曲がるかわいい奴なのだ!



↑ジェットとロケットが融合した夢の車・ユートピア。R4のなんでもアリな世界観と爽快なドライビングが味わえる貴重な1台だ。

ECUREUIL

●エキュルイユ

外見こそ軽自動車だが、そのポテンシャルは想像を絶する。なんと500馬力を引き出すエンジンは1速でも300km/hを出すことが可能。

すごくゲームらしいゲームになってるってことだったんですよ。純粋に遊ぶことが楽しいって言うか。背景もきれいに作ってあるし。そこら辺は意識して作られたんですか。

金井:それは企画の方のハナシになるんですけど、今回の『R4』は、走って気持ちイイゲームにしようというのがありまして。最初は背景重視だったんですよ。車で走っているときは当然、景色がいっぱい見えるわけじゃないですか。だったら車より背景をキレイに見せた方がいいんじゃないか、という考え方だったんです。

中村:車はどちらかというと、後回しになっていたんです。背景に比べると、かなり狭い範囲の中で、できることをやってくれっていうリクエストだったんです。

藤島:『R4』って、前の車に追いついていくのが楽しいんですよね。車の後ろのフォルムがはっきり差別化できているから後ろから見ていて気持ちいいんですよ。

中村:その辺はシルエットでわかるようにけっこう意識してやってました。

藤島:でもどれがどの車かは、攻略本を見てようやくわかるようになったんですよ。それで気付いたのが、このゲームは、「何でもアリ」ってことだったんです。登場する車の中に、僕の知っているヤツに似ているのが結構あるんですよ。特にこれなんかは「スコーピオン」って車に似てるし。途中で変わっちゃって悲しかったなあ(笑)。ほかにもチョ○Qに似ているのがあったりするんですよね。あっこれ、このエキュルイユは、何がベースになってるんですか?

中村:これは昔あった「バブルカー」(*戦後の復興期に作られた車で、アッと言う間に作られて消えていった車を総称したことば)のイメージですね。

金井:製作台数が2、3台くらいしか作っていない種類もあって、メチャクチャ少ないやつですよ。

藤島:ほかにも、ユートピアを見ても、「これ走れるのか?」って感じがしますよね。あとタイヤのないヤツ(ヴルカーノ)もいるし…。いかにも浮かんでるって音をさせながら迫って来るんですよね。

中村:このヴルカーノには逸話があって、企画側に一度、「タイヤのない車を出してもいい?」って聞いたんです。でも「ダメ」って言われて、それでもどうしても出したかったから、出しちゃったんですよ(笑)。

金井:上にファンが付いていて、これが回っているんだよね。

藤島:そんな原理で浮いてたんですか。知らなかったなぁ。3人称視点プレイをすると、ファンが見えたりするのかなぁ。でもほとんどの車はレシプロエンジンで走っているのに、これだけ設定を見ると対消滅反重力エンジンで動いているんですよ。反則じゃないの、これ、みたいな感じがしますよね(笑)。ユートピアもジェットロケットエンジンなんていうものがついているし…。ジェットロケットエンジンなんてあるのか?ってツッコんでみたりして(笑)。もう、むちゃくちゃやってますよね!

中村:その辺の設定は、ちょっとした遊び心みたいな感じでつけたんですよ。

藤島:デストロイヤーはミニ四駆みたいな形が気に入ってるんですけどねぇ…、ほんとになんでもアリって感じですね。

——こういった車をデザインされたコンセプトは、どんなところにあるんでしょうか?

中村:レーシングカーに限ってなんですけど、あらゆる種類の車を入れてみようって感じだったんです。なんとなく考えていたのは、「車異種格闘技」みたいなノリですね。

藤島:ここまでくるとトラックとかも入れてほしかったですね(笑)。

中村:チームのトラックはあるんですけど、それじゃレースはできないだろうなって、止めにしました(笑)。

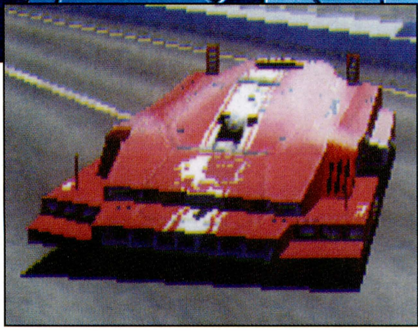
藤島:私、パックマンカーが取りたいんですけ

UTOPIA

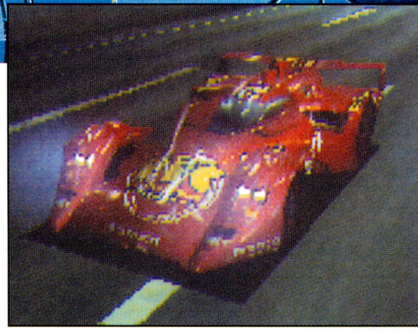
●ユートピア

全長7mにもなるフォルムはまるでロケットのよう。最高時速はなんと400km/h、このモンスターマシンを乗りこなせるか?





↑奇抜なアイデアを昇華して作品に反映させるナムコ面目躍如の車が、このヴルカーノ。なんの不自然さもなくかっこいいから不思議だ。



↑レーシングカーのフォルムを極限まで突きつめたかっこよさ、それがデストロイヤーだ。その走りはスピード感に溢れている！

ど、さすがに320台は集めきれないんですよね。全部集めるためには、ワザと悪い成績を出さないといけない場合もあるじゃないですか。それが結構キツいんですよね。パックマンの他にマッピーを出して、パックマン対マッピーがやりたかったんですよ（笑）。

心の中のスピード感を再現したかった。

──「リッジ」シリーズは、車の他にもBGMもいいんですよね。それに今回はレースが始まる前にBGMが変えられるじゃないですか。

藤島：同じステージでも別のBGMでやれば、また違った感じがしますよね。

金井：これまでは、ステージごとにランダムでBGMが変わってたんですが、今回初めてBGMがステージごとに設定されているんですよ。

藤島：それに、始まる前にお姉ちゃんが変わるのもいいですね。顔が見えないのが惜しいくらいですよね（笑）。レースの成績がよくなってくるとお姉ちゃんと仲良くなれたりするといいナ、とか勝手に想像して…。

──それじゃ違うジャンルのゲームですよ（笑）。

藤島：とりあえず、永瀬麗子からお手紙はもらいましたよ。

金井：もらいましたか（笑）。

藤島：いいイベントがあるって情報を知人から聞きまして。どんなイベントだろうって。

和やかな中にもほとばしる情熱。対談中はそんな雰囲気が支配する空間なのだ。



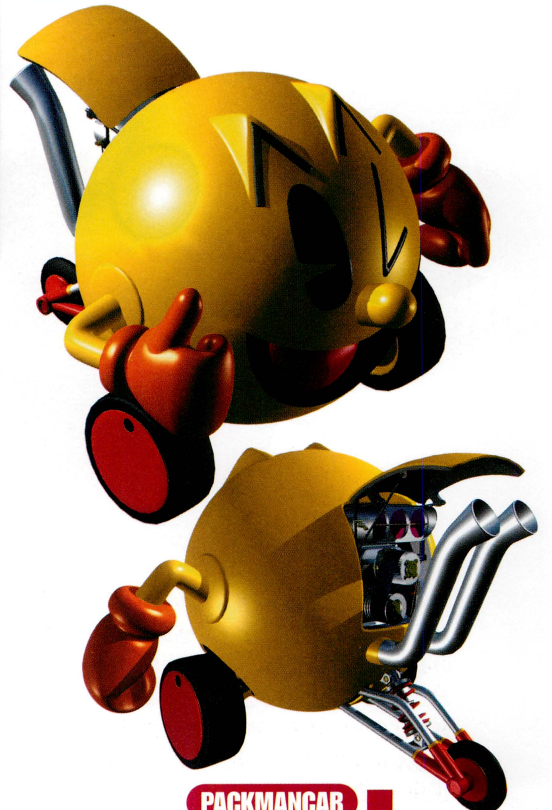
金井：あのお手紙イベントは、スタッフにも知らない人が結構いて、やってみて「なんだコレ？」って思うみたいですよ。

──レースゲームとしての枠組はきっちりとしていながら、車種が豊富にあったり、隠し的なイベントがあるんですね。

金井：こちらとしては、シミュレーターにはしたくなかったんですよ。せっかく速い車があっても、運転しきれなかったらつまらないじゃないですか。ドリフトとかのテクニックが簡単に使えて、車を運転することを楽しんでもらいたかったんです。

──レースゲームは、このコーナーでも何回か取り上げているんですが、その度に直面するのが、どうやってスピード感を再現するかということなんです。その辺りの試行錯誤をお聞きしたいんですが。

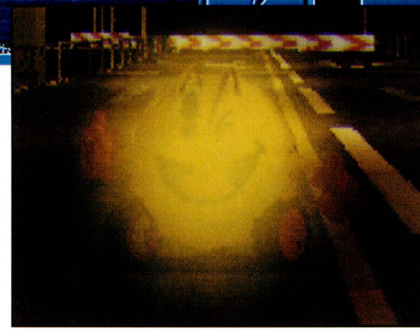
中村：あまり低すぎてもダメなんですけど、カメラの位置を低くするのが1つの手です。迫ってくる緊張感を演出できますし、ほかには、木や立体交差なんかの背景に置いた物体を近くに寄せたりするとか、視界を狭くすると、通過するときの動きで速く感じるんですよ。



PACKMANCAR
●パックマンカー
丸いボディーにキュートなマスク、スタイルはパックマンそのもの。最高時速こそ劣るもののコーナリング性能は最高の車だ。

VULCANO
●ヴルカーノ
この車の最大の特徴はタイヤがないこと。謎のテクノロジー、対消滅反重力エンジンで動いている。そのパワーの程はいかなるものか？





↑キミはパックマンカーの走りを見たか？　ええ、これです。光るパックマンカー、かっこいいって言うかかわいい！



DESTROYER

●デストロイヤー

そのデザインもさることながら、駆動ユニットは超電動ツインモーター。そのパワーは電動カーとは思えないほどの走りを実現する。

藤島：カメラの動きが車に追いついていけなかったりするのも、スピード感がうまく出せていると思いますね。ほかにも、S字とか細かいところはスピード感がよく出ていますよね。慣れればほとんど真っ直ぐのラインでクリアできるんだけど、スゴイ勢いで迫ってくるところがいいですよ。

――やはりその辺は、実車をもとに考えたんですか？

中村：実車の挙動と同じってことはないですけど。企画の担当者が言ってたのは、“心の中にあるスピード感”を表現したかったみたいなことでした。

金井：普通の人は、200キロがどんなスピードかっていうのを実際には知らなくても、頭の中にあると思うんですよ。そんなところをきちんと再現したかったんです。

藤島：なるほど、普通の人は200キロなんてそうそう出しませんからね。私は…、いや、止めときましょう（笑）。

ありそうでない車がカッコイイ！

――今後『リッジ』のシリーズで、実車が出てくるやつを出したりはしないんですか？

中村：どうなんでしょうか？

――『グランツーリスモ』が発売されたときはどう思いました？

中村：面白かったし、良くできてるなって思いました。

金井：やっぱり『グランツー』からレースゲームのリアル路線ができあがったんじゃないですか。それとは違った方向性でレースゲームの面白さを追求したのがこの作品ですね。

藤島：『R4』には、カッコイイ車が多いんですよ。実物であったら欲しいなっていうヤツがあるんですよね。特にワイルドボアとかはあったら絶対に買っちゃいますね。三輪車なくせにイカしてますすよ。

――藤島先生が欲しいなっていう車はどんなやつなんでしょうか？

藤島：結構バラバラなんですよ。でもヘンなのがいいなぁ。パッと見てすぐにわかるくらいインパクトがあるヤツがいいですね。でも、これだけ車があるとデザインするのにかなり時間がかかったんじゃないですか。

中村：デザイン自体は4ヵ月くらいですね。1台につき、斜め前から見たものを1枚と、3面図を1枚、点数的には5点くらいですね。

――たしかに『R4』には、カッコイイ車が多いんですけど。何かカッコよさの基準があって、それをもとに描いたんですか。

中村：えーと、それって意外と答えられないんですよね。自分の好きなものが部分的にどの車にも入っているんで。

藤島：ユートピアを最初に見たときに、どうやって人が乗っているんだろうって思いましたよ。コーナーでドリフトしたときなんか、道に挟まりそうな感じがしますよね（笑）。

金井：一応、これよりも道幅は広く作ってあるんで、引っかかるなんてことはないです。

――みなさんが考える『R4 』の車のカッコよさはどんなところにあると思いますか？

中村：そうですねぇ、機能構造がにじみ出てるっていうか、形がその車の機能を表現しているような、そんな感じが表現したかったし、できたんじゃないかと思います。機能がカッコイイみたいな。

金井：そうですね。材質の質感をうまく表しているところでしょうかね。

藤島：ありそうでないってところですよね。どこかで見たような気がする車が多いんですよ。自分が使っている車にそういうのを感じると、ゲームをプレイしていて親近感がありますよね。

――プラモデルとか出るといいですよね。

藤島：もし出たら、買ってしまうものは結構ありますよ。特にパックマンカーとか。

中村：パックマンカーは、夜になると車全体がぼんやりと提灯みたいに光るんですよ。初めてみると「ナゾの発光物体」って感じでインパクトがありますよ（笑）。

藤島：それはスゴイ。絶対320台集めないと!! 次は絶対にマッピーを入れましょうよ。普段は手に警棒を持っていて、ナイトステージになると懐中電灯を持って走るっていうのはどうですか（笑）。

ジョグコンを改造しちゃいました！

――そういえば、ジョグコンは滑るって話を聞くんですけど、そうへんはどうでしょうか。

藤島：改造しちゃいました（笑）。ってこれ言ってもいいのかな？　棒を2つ立てて、すべらないようにしたんですよ。ニュートラルもわかりやすいので、かなりやりやすくなりましたね。あと、反力にも耐えられるので結構イイんですよね。ある意味、世界でいちばんジョグコンを使ってるんじゃないかな？　グランプリでもかなりいいタイムを出せてるんですよ。

――グランプリのクリア条件が結構厳しくないですか？

金井：そんなことはないですよ。このゲームはプレイした人の腕にあったグランプリにいくよ



藤島康介いち押しメカ

三輪車のすべてがイカスのだ！！



WILD BOAR
●ワイルドボア
デビルカー以外では唯一の3輪マシン。トータルスペックは非常に高いので、コーナリングもスムーズに行える。

三輪車といえばダイハツのミゼットが有名。しかし、『R4』に登場するヤツはそんなのどかなモンじゃない！　その独特なフォルムに隠されたスペックは、ほかのどのマシンをも凌駕しているのだ。一度そのスゴさを味わってしまうと、もうほかのマシンは子供のオモチャに思えてしまうだろう。

手に入ったとしても、それらのモンスターマシンは一癖も双癖もあるマシンばかり。乗りこなすには熟練したドライビングテクニックが不可欠なのだ。すべてのレースを制覇したものこそが使いこなせるマシンといっても過言ではない。そしてすべてのマシンを手に入れたとき、君の前に最後のマシンがその姿を現すのだ。

うになってるんですよ。ギリギリ上のラインに引っかかってクリアしてしまうと、次のステージで苦労するかもしれませんけど。
藤島：それでも1位を取り続けるのは難しいですよ。特に最弱チームを使うと、全レースパーフェクトインは至難のワザなんじゃないかと思うときがあるんですよ。でも今回はドラマ性がスゴク出ていてそこも楽しいですね。最弱チームでやっていると、オーナーのやる気のなさに嫌気がさしてくるんですけど、勝っていくと最後に家族にメッセージを言い出したりして、結構アツくなるんですよね。
──楽しいといえば、今回はステッカーが貼れたりするのも楽しいかと。
藤島：そう、それも面白いんだけど、車のカラーリングが最初からカッコイイのがまたうれしいんですよね。そういえばステッカーをもらってどこに貼ろうか考えているんですけど、貼り方がわからないんですよ。
金井：それは、ちゃんと説明書に書いているんですけど…（笑）。
藤島：えっ、そうなんですか？　すみません、文句を言う前によく読めってことですね（笑）。



↑お約束の記念撮影。車好き、メカ好きだけが共有できる濃密な1時間半。みなさんお疲れ様でした。

■取材・構成・文／スタジオ・ハード（高村泰稔）■撮影／片山よしお

INFORMATION＆PRESENT！

藤島康介、PS版『逮捕しちゃうぞ（仮）』を激白！

いやがおうにも期待が膨らむPS版『逮捕しちゃうぞ（仮）』。ファンのために藤島先生に直撃インタビュー！

──藤島先生はこのゲームの制作には、タッチしてるんですか？
藤島：やってます。ええ、ハッキリとわかることを。でも今はまだ言えません。
──『逮捕しちゃうぞ』ではかっこいいバイクとか、メカも魅力的です。ゲームでもメカ部分は期待していいんでしょうか？
藤島：OK！　だと思うんだけど、ストーリーが重視されているのでどうかな…。
──ご自身で、このゲームに期待していることは？
藤島：新しいシステム、もう1本の映画のようなストーリーとか色々ありますが、何より作る側の並々ならぬ情熱を感じています。面白いものを作るために本当に努力しています。キャラゲーとはひと味もふた味も違う楽しいゲームができると信じています。
──期待しているファンにメッセージを一言お願いします。
藤島：そんなわけでプレーしてみて下さい！

『げーむじん』では、随時このゲームの情報を伝えて行く。毎回藤島先生に突っ込みを入れるからお楽しみに！

PS 逮捕しちゃうぞ（仮）
パイオニアLDC
99年予定　価格未定
パトロールアドベンチャー　1プレイ





藤島先生の大ヒットマンガ『逮捕しちゃうぞ』が映画とゲームになって帰ってきた！（映画は4月公開）。このゲームは、夏実と美幸の名コンビが大活躍する犯人追跡型アドベンチャーゲーム。原作でおなじみのお約束イベントやゲームならではのうれしいイベントも満載の期待作なのだ。（画面は開発中のものです）

R4サイン入りカレンダー＆リベッタテレカプレゼント！

毎回恒例のリベッタ表紙コスプレテレカを30名様に、またナムコ提供の『R4』特製カレンダー（藤島先生、中村氏、金井氏のサイン入り）を1名様にプレゼント。アンケートハガキのプレゼント欄（12）に希望の賞品（リベッタテレカか、R4カレンダー）を書き込んで応募して下さい。締切りは3月末日消印有効。当選者の発表は次号で行います！



●藤島康介のスキスキ！ゲームメカ単行本のお知らせ！

げーむじんの看板連載『藤島康介のスキスキ！ゲームメカ』が単行本となります。これまでのメカ対談をボリュームアップし、特別対談も追加！　リベッタのラフ画や秘蔵原画満載の一冊！　6月発売予定。期待してね！（詳細は146ページを参照のこと）

わらびー Wallaby

Kiyohiko Azuma

Heartfelt Comedy.

あずまきよひこ先生初オリジナルコミック

第3話 私が救世主です

あずまきよひこ



あらすじ

小坂こころは16歳の元気な高校生。密かに憧れていた同級生・蕨（わらび）君が交通事故で死んでしまい、悲嘆にくれていたが、なんと蕨君の魂は、こころの手作りぬいぐるみ・わらびーに宿っていた。何が原因で蕨君がわらびーに？　謎は解けぬまま、わらびーはこころの家に同居することになったのだが…。




しめて下さい
さて
ぼす
これから
どーしようね
どーしま
しょー
とりあえず 明日
クラスのみんなに
紹介しよっか
あ
それだめ
へ？ なんで？
小坂さん以外に
ばらしちゃだめ
って言われた
だれに？
天使さん
そうです
ばらさないで下さい


うっわー
天使だー ういてるー
あ この人 この人
はじめまして 私 天使の ラリラルララ と申します
蕨さんの事はどなたにも 話さないで欲しいのです
え？ なんで ですか？
あまり騒ぎになってしまうと 蕨さんは本当に死んで しまうからです
え？
あの 本当に死ぬ ってゆーのは…
順をおって お話ししましょう
私 天使といっても まだ低い階級の者です
しかし 人々を幸せにするため 今 上のクラスへの 昇級試験中なのです
はあ…
そこで私の試験の テーマとなったのが そこの蕨さんでした
はーー
試験は蕨さんを いかに幸福な方向へ 導くかというものです
しかし 困った事に 私が ちょっと目をはなした 隙に蕨さんたら



●天使・ラリラルララが蕨君を救ってくれた!?でもこの天使、なんだか怪しい？

只今攻略中 『エリーのアトリエ』攻略中。エンディングは5つクリア。でも、仕事のため只今封印中。早く続きがやりたいなあ。おさかなが好き。特にさんま。（あずまきよひこ）

桑島法子の No Surprises

HOUKO KUWASHIMA

アニメにゲームに、育ち盛り、伸び盛りの法子が贈るいつもの私、ほんとの私

第5回　幸せは朝食とともにやってくる！



こんな写真も、たまにはありかな…ということで。

PROFILE

くわしまほうこ。12月12日生まれ。青二プロダクション所属。2月に始まった新番TVアニメ『神風怪盗ジャンヌ』（テレビ朝日系）の主役、日下部まろん役に全力投球中！

今回は、私の精神状態のバロメーターとも言うべき"朝食"のお話を。

朝10時からアニメのアフレコがある日は、コンビニにお世話になることが多いです（因みになぜか、ツナおにぎりをよく買ってしまう。私の胃液と相性がいいらしい）。

でも、オフの日、もしくはお仕事が夕方からとか比較的ゆっくりめなタイムスケジュールの日は、家で作って（？）食べます（朝昼兼用デス）。だいたいの定番メニューは、目玉焼きorオムレツ、サラダ、クロワッサン（近所のパン屋さんの♥とても美味）、そして、コーヒー（ドトールで挽いてもらってマス。いま飲んでるのは、ロイヤルクリスタルブレンド♥）ってな具合です。ごく稀に、どーしよーもなくネギ入り納豆が食べたくなると、和食に切り替わりますが…。

私の場合、一週間のうち一度もお家で朝食を作る余裕のない時は、けっこう危険です。情緒不安定になります。そう、わが家で作る朝食（ブランチ？）こそ、平和の象徴！　ささやかな幸福感でいっぱいになれるひとときなのです…。



ある日の朝食。これが基本です。



ある日の夕食Part1。ハッシュドビーフ…。赤ワインを入れて煮込みます。レトルトではありません（念のため）。



ある日の夕食Part2 。カルボナーラ＆鮭のケーパーソース＆野菜スープ。



ある日の夕食Part3。豚ロース野菜のしょうが焼き。けっこう簡単にできるメニューです。

アリtoキリギリスの 拝啓クリエイター様



第2回
CHUN SOFT 中村光一氏

アリキリが、意中のクリエイターに手紙でアタック！今月は「サウンドノベルシリーズ」、「不思議なダンジョンシリーズ」の生みの親、チュンソフト社長の中村光一氏にラブコール。果たして、チュンソフトの新作アドベンチャーに出演者として登場することができるのか？

アリキリからの手紙 —— 拝啓、中村光一様

（石塚）僕、実はまだサウンドノベルシリーズをプレイしたことがないんです。でも『街』はプレイしてみたいんですね（取材時にはまだ、PS版『街』は未発売）。『街』って、サウンドノベルだけれども珍しく、実写のゲームなんですよね。だから『街2』とか制作しているんだったら、ぜひとも僕らを出演者として登場させて欲しい！　それもただの出演者じゃなくて、いきなり街の役とか（石井の「それ、演じられないじゃない」というツッコミに）…それぐらいインパクトのある役柄で登場したい！　あと、個人的に期待しているのが『弟切草』。PS版はものすごく怖いというので、今からすごく期待しています。ラジオとかも遊びに来てくれると嬉しいです。

（石井）中村光一さんといえば『ドアドア』ですよね。僕、マークⅡで持ってました。でも、タイトルに『ドアドアVer2.0』と、特殊なタイトルがつけられたのって『ドアドア』だけですよね。僕、なんかそれをすっごく覚えていて。僕的には中村さんって、スタークリエイター的な派手な存在ではないけれど「手触りのいいゲーム」をつくる方というイメージがあります。「感触がいい」といった方がいいかもしれない。結局、CGがすごいゲームって、プレイしていても自分で体感した気にならないけれども、中村さんの作るゲームは、地味な部分なんだけど、操作性や体感度が全然違うんですよ。そういった意味で職人気質な方だと思っています。早く、ドリームキャストでも新作とかを出して欲しいですね。これからも、お体に気をつけて、いいゲームを作って下さい！



↑SS版からパワーアップが計られた『街～運命の交差点』。未体験ならぜひ。



中村光一氏 からの返事

はじめまして、中村です。『街～運命の交差点～』は、実写ゲームです。「実写ゲームはちょっと…」と言って、好き嫌いでプレイしてもらえないことを残念に思っています。騙されたと思って、買ってプレイしてほしいです。アリキリさんも、ぜひプレイして下さい。そして感想を聞かせて下さい。

チュンソフトが送るサウンドノベルシリーズ

渋谷を舞台に８人の主人公たちが５日間に体験する『街』。シナリオの途中に現れる選択肢を選んだり、他の主人公の物語に切り替えていくことで、他のシナリオに影響を与えていくザッピングシステムを採用しており、１人の主人公の迂闊な行動によって、他の主人公がピンチに立たされたり…なんてことが起こったりする。

またドライブ帰りに、ブレーキの故障によって辿り着いた１軒の古びた洋館で起こる出来事を描いた、SFC版で好評を博したミステリーアドベンチャー『弟切草』も発売されるので、どちらも要チェックだ。

サウンドノベルエボリューション 街～運命の交差点～／弟切草　蘇生編
■PS■アドベンチャー
■発売中／3月25日■5800円／4800円
■デュアルショック対応



←CGもほぼ描き下ろしされ、新たな恐怖を体感できる『弟切草 蘇生篇』。

ラジオもチェックだチェック！

『アリtoキリギリスのげーむじんじんじん』
TBSラジオ　月曜24:27～24:57

「アリtoキリギリスのげーむじんじんじん」は、話題のゲーム情報から人気声優さんとのきわどい爆笑トーク、ゲストゲームクリエイターへの鋭いツッコミなど、内容盛りだくさんの情報バラエティ番組。ゲーム好き、声優さん好きなら今すぐチェックしないと、損するぞ。

只今攻略中

石井：面白いね～『セガラリー2』。友達と通信対戦しようって盛り上がっちゃってさぁ。石塚くんもさそったのにねぇ？
石塚：ごめんね！　俺んち、電話回線がないの。１人で『セガラリー』猿みたいにやってるよ！

■取材・文／編集部■撮影／浅沼勲

アリtoキリギリスの
げーむじんじんじん
番外編

TBSラジオ月曜
深夜24:27～24:57
オンエア

おみみの恋人

JANUARY
Game jinjinjin 1

金月真美
MAMI KINGETU



1人で悩んでクリアした『バイオ』が好きです！



PROFILE&SCHEDULE
きんげつまみ。4月2日生まれ。大沢事務所所属。声優業、舞台にライブ、ラジオパーソナリティまで精力的に活動する。『ときめきメモリアル』の藤崎詩織役で男子のハートをノックアウトし続けている！

世紀末99年の『おみみの恋人』は、『ときメモ』の藤崎詩織役でおなじみの金月真美さんからスタートだぁ！
「私が今までで一番夢中になったゲームはね…『バイオハザード』かな。はじめは攻略本を見ながら進めてたんだけど、ラストって書いてないじゃない！だからタイラントが、水槽をガシャンと割って出てくるところが攻略できなくて。怖いし、どうしようと思って友達に聞きまくったのに、みんな忘れちゃったって言うんですよ。だから、うんうん1人で悩んでやっとできたから『バイオ』は印象に残っているんですよ」。いいなぁ、金月さん、詩織の声で楽しそうに話してるよぉ～。「『ときめきメモリアル　ドラマシリーズvol.3～旅立ちの詩～』はね、ちょっと成長した彼女がイイ感じで出てくると思いますよ」。
　う～っ、ファンとしては、期待で胸が張り裂けそうですぅ！





↑打ち合わせ中のヒトコマ。大きな目をキリッとさせた真剣な表情なのだ。



↑本番中はリラックスして笑顔笑顔。周りをホッとさせるみやむースマイル。

FEBRUARY

Game jinjinjin2

宮村優子

YUKO MIYAMURA

もし業界人のDDR大会があったら出たいよー!!

2月の『おみみの恋人』は、なんと2回目の登場! みやむーだぁー!! ちっちゃいときからゲーセンで腕を磨いていた彼女が、今ハマっているのは、ダンスダンスレボリューション!
「実は、朝行ってるんですよ、ゲーセンに。だってDDRって普段は黒山の人だかりじゃないですかぁ! 朝だと誰もいないから、小銭じゃらじゃらさせて行っちゃうんですよ! でも、やってみると、全然ダメで、D判定ばっか! う～ん、でも難しいんだけどハマっちゃうんですよね。そういえば、駅でもどこでも、タイルがあるとステップふんじゃうんですよ～。えへへっ、業界人のDDR大会があったら出られるような腕前にしておかなきゃね!」

えらい! さすが、みやむー!! 仕事も遊びも華麗なステップでダンシングオールナイトだぁぁ!!!(古い)

PROFILE&SCHEDULE

みやむらゆうこ。12月4日生まれ。JACプロモーション所属。現在『救急戦隊ゴーゴーファイブ』(テレビ朝日系)に速瀬京子役で出演中。声優業の枠を超え、マルチに活躍中。公私ともども絶好調。

■取材・文／編集部■撮影／喜多二三夫

★ 書き換えに夢を馳せた世代に送る2Pマイク的不要企画第5弾! ★

発掘!! お宝フライヤー 5 FLYER

とかく新しいモノばかり追いがちなゲーム業界。たまには歴史を振り返ってみるのもいいんじゃないの？ という気持ちから昔のゲームのチラシ（主にファミコン）を発掘してまいりましたが、やればやるほどなぜこの業界が過去を忘れたがるのか？　ということがやっと理解できてきましたよ！

ディスクシステム特集だ!!



行き過ぎたインタラクティブ

→出ました、任天堂が生み出した奇跡のトリックエレメカ、「ファミリーコンピュータロボット」！　ってそのまんまのネーミングですが、その見た目のインパクトは今もってかなりの破壊力があります。このロボット本体の定価9800円は改めて高いと感じさせますが、さらにソフトも買わなきゃいけないんでかなりの高級品。クラスに1人はいた「親は金持ちなんだけど本人にちょっと問題アリ」…みたいな男子が自慢しがちなアイテムです。



なんで「V3」なのかは永遠の謎

→「ファミリーベーシックブイスリぃ〜〜〜〜！」とガキが絶叫するCMがいまだに耳の奥にコビリついてますが、写真の少年もよく見ると口を「ウォ」にして叫びモードです。任天堂オフィシャル周辺機器のフライヤーは銀バックが基本なんですが、そこにバカでかくて微妙な赤（というより「朱」）のV3が見事にマッチしてますね。同梱のハンドブックの「未来、夢、そしてファミリーベーシック」みたいなインチキ臭い表紙のイラストが最高！



まさに「謎」！ 痛快アクション時代劇！

→ディスクシステム用ソフト第2弾のくせにかなり地味な存在となっている作品。チラシもやはり地味めです。主人公の鷹丸のイラストはセルで描かれて立派なんですが、アイテム関係は手描きでショボさ満点。下の方のお侍さんたちは何故か目を真っ赤にしてガン付けてるので一気に呪われそうです。でもジャパニーズ・ホラーな雰囲気は悪くないので、64でリメイクして海外マーケットを狙ってみるのもいいかも。

記念すべきディスクシステム第1弾！

←リンクもゼルダ姫もヤボったいが、これがファースト・ゼルダなのだ！　コロボックルみたいなリンクが何ともノーマルな剣を持ちつつ気合いを入れてたり、トライフォースを掲げてたり、ゼルダ姫の髪かざりが何とも不自然だったりと、それぞれ味のあるイラストが見事にコラージュされてデザイン的にはOK。ディスク第1弾なので、下段はシステム自体のパブ。「夢いっぱい」ってそんなにいっぱいじゃなかったけどね！

ゼルダの伝説はココから始まった



よく見るとかなりイケてないリンク

→リンク、16歳に成長！　ロン毛&セクシャルなモミアゲでセックスアピールも増した我らがリンクの2作目であります。あんなに必死こいて戦ったのに、「本当にすべてが終わったのでしょうか？」って一言で、また冒険するハメになってます。しかしそこを「感動再び…」と言い換えてるとこがポイント。ちなみに最後までクリアしても「トライフォースの謎」はいまいち明かされません。



いわゆる「チャンピオンシップ・スーパーマリオ」

→「スーパーマリオブラザーズがウルトラ級になりました！」と勝手に認定して金メダルまで飾りつけてますが、難易度だけがまさにウルトラ級になってしまった「2」とは名ばかりのマリオのエキスパートモード。ラブラブモードで見つめるピーチ姫に対し、まったくあさっての方向に視線が飛んでるマリオの姿が、この後も続いていく2人の関係を暗示しているかのようです。それにしてもこのキノピオ、かわいすぎ！



実はギャルゲー

→任天堂にしては珍しいタッチの女の子キャラがファンシーですが、下半身が手抜きで「鉄腕アトム」状態。「世界の壁はアツいよ」「思わずアツくなるよ」とベタベタなギャグも任天堂らしくないです。しかし何よりも「うけてくれ、このアタックB+」！　何だB+って。操作説明じゃないの？　「うけてくれ」って言ってるのは男かい！　女のコキャラ無意味だね！　とにかく、キャッチコピー部門での殿堂入りは確実です！



空前絶後のレアテイストキャラ

→中世、江戸時代、ファンタジー、スポーツときて、ついに宇宙に飛び出したディスク第5弾。この見事なジャンルのカブらなさ加減が任天堂の職人気質。でも、考えすぎてこのあと神話世界なんかに手を出しちゃうのがまた任天堂なんですが。で、このフライヤー、デザインもそれなりにSFっぽく、キャッチも「ハ・カ・イ・セ・ヨ」なんて機械語っぽく盛り上げますが、これから数年後の「メトロイド、オモロイド」ですべてが崩れ去ります。



永谷園の野望'88！

→誰も望んじゃいないのに帰ってきちゃったブレーンなマリオブラザーズ。しかも永谷園のコマーシャルがゲーム中に挿入されるので、お茶漬けに入ってた絵画カードをシコシコ集めてた永谷園フリークは即ゲット。しかも「マリオふりかけでおなじみの永谷園からマリオグッズが抽選で当たる！」という懸賞も付いてて、さすが一千万プレゼントの永谷園！　いまだに『ポケモンふりかけ』を出してるのをみても、よっぽど任天堂と仲良しなんだね。





ある意味、遺影。

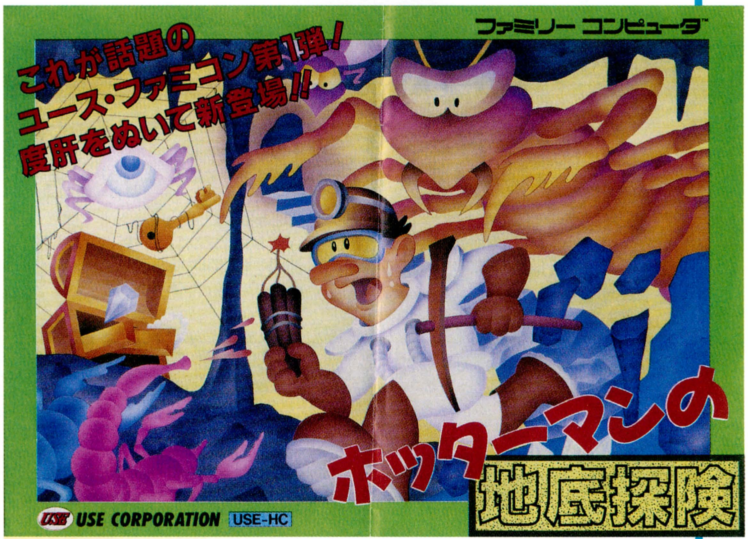
↑この草花と戯れてるチャトランも撮影中に死亡していたかと考えると思わず合掌！ってな感じですが、ここまでチャトランを全面フィーチャーされると、パっと見ただけじゃ映画のチラシと間違えてもおかしくないほどのシンプルなデザインになっています。文章はすべて「～ニャンだ」というニャン言葉で統一されてカワイさ爆発ですが、ムツゴロウの顔がチラついて逆にイヤな気持ちになります。

特に意味はないが、こんなものまである!!

何だかみんな楽しそうだね！

→忍者じゃじゃ丸くん、と言ってみただけで「じゃ」を3回も続けて口にしてるという事実に改めて驚かされるが、それは別にどうでもいいこと。「ポップ」という言葉を履き違えたようなイラストも味があると言えなくもないが、将棋の駒みたいなヌリカベだけはいただけない。今になってよく考えてみると、カエルが敵を食いまくる「忍法ガマパックン」って、映画『吸血の群れ』のパロディだったのかも！





「ユースのゲームはオモシロイ」

↑その名が冠されているにもかかわらず、まったく正体不明なほどの地味なキャラ、ホッターマン。「度肝をぬいて新登場!!」とリキ入れられても、迫力ゼロのエアブラシのイラストでは何も訴えてくるものがない。でも頭の中で何度も「ホッターマン、ホッターマン…」と繰り返していると、なぜか幸せな気持ちになってくるから不思議。新興宗教団体も真っ青になるフライヤーと言えよう。



スーパーロボットシリーズに入れて！

←その辺のトイ好きボーイズにこれを見せたら、「あー、これって韓国製のパチもんロボットでしょ」と的確なリアクションを頂きました。当時は「カッケェー」という感想しかなかったけど、今見ると、80年代ロボアニメのいいトコだけ寄せ集めたみたいなハイブリッドな感覚があふれていて、改めて「カッケェー」と言いたくなります。あと、後ろのほうからコマ送りで滑らかに変形しているイラストですが、よく見ると肝心な所は適当にハショってて構造が不明。ズルすんな！

ワイルド&タフ！

←明らかに縮尺の狂った車に無理やり2人乗りしてるけど、これじゃゴーカートだろ！　このおそろいのトラ柄でキメた2人組、いまや東南アジアの田舎でしかお目にかかれないような、絶妙なファッションがもはや貴重。裏面の解説でも「キラキラと輝く海。さあ！ツッパシレ！」と言語感覚もアジア経由っぽく、最後には「道がせまいぞ気をつけろ。さあ！クラッシュ！」と思いっきりクラッシュを奨励してます。これじゃ、いくらなんでもあんまりです。「さあ！」じゃないだろ、「さあ！」じゃ！

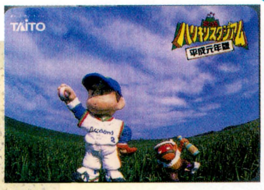




やっぱりカルチャーブレーン、最高！

←この絵！ このロゴ！ このデザイン！ ゲーム内容はともかく、このフライヤーを見ただけで「圧倒的すごさ！」がビンビン伝わってきます。ホントにこんな台湾の職業棒球みたいな世界がゲーム化されてるなら抱き合わせでも買いたいぐらいですが、裏面の画面写真を見るとけっこう普通のキャラデザインで拍子ヌケ。「秘極秘情報」という「秘」が2つもついてる情報も、実は全然すごくなかったりします。





こっちは「究極」だそうです。

←ファミスタ以降の野球ゲーム戦国時代に「酔っぱらいが乱入する」という野球そのものに何の関係もないギミックを持ち出し、そこそこ成功してしまったハリキリスタジアム。「ハリスタ」って無理に略さなくてもいいと思うが、当時は略せるゲームは当たるというジンクスがあったのだ。上のカードはいわゆるポケットカレンダー。フライヤーよりも残存率が低いのでまさにコレクターズアイテムと言えよう。

祝!! 松坂大輔 西武入団記念!!

サン電子の技術をナメるな！

→「なんてったって！」と意気込まれてもこっちが戸惑っちゃいそうな怒濤のタイトルですが、このゲームのウリは「時代が求めたダブルカセット」。要するに、データ部分だけ差し替えて何年も遊べるというシステムらしいが、そのデータカセットってちゃんとリリースされてたんでしょうか。サン電子は同じ時期に、メガモデム用ソフト「TELTELスタジアム」も発表してるので技術力はスゴいものがある。技術力はね。



アンパイヤはテクモのウサギちゃん（名前不明）

→これまたアカ抜けすぎのバタ臭い絵柄ですが、バットでグローブでバッキリとシバきあってるので対戦格闘ゲームみたいな勢いだけはあります。「勝った奴がヒーローじゃん！」などと、関西圏で口にしたらイジメ確定と言われる「じゃん」言葉を使ってるのも感心できません。ヘルメットにハチマキというスタイルもギリギリだし、原則として野球にチアガールは付きません。ボールからこぼれる涙が切ない。



解説は佐々木信也のそっくりさん

↓よくぞこれだけ野球に関するタイトルを思いつくもんです。これはナイターと言うだけあって、ドーム球場でもお月さんが天井を破って「夜」をアピールしてます。そんな無理すんだったらナイターにしなけりゃいいのに。内容はよくある野球ゲームでしかなく、選手名も「きよたん」とか「すぐろう」とか許可とってないパチネームがあふれてるし、キャラも「ファミスタ」そっくり。やっぱ特色は「ナイターであること」だけみたいです。



さらなる展開を求めて、さらなるフライヤーを大募集！

ゲーム業界を根底から揺るがすべく、ついにある計画を発動させた本コーナー。そのためにはもっとたくさんのフライヤーが必要なのです！ というわけで、まだまだ募集！ ゲームに関するチラシやグッズを何でもいいからバシバシ送って下さい。ちなみに今月の任天堂関係のフライヤーは、東京・高円寺にある「G.U.T.S」という、古着・中古ゲームショップのオーナー・谷口航さんの投稿を採用させていただきました。ありがとう！ 採用者にはプレゼントもあります…たぶん。あて先は、〒164—0012 東京都中野区本町3—28—19（株）ティーツー出版 お宝フライヤー係まで、ヨロシク！

■構成・文／大谷弦

SONY COMPUTER ENTERTAINMENT

SCEファン

FAN CLUB PAGE



#MENU#
- ●ポケットムームー
- ●奈良沙織里のゲームいんぷれっしょん
- ●ウンジャマ・ラミー
- ●SCEインフォメーション
- ●SCE広報 ひろ奴に聞け！



ポケステが100倍楽しくなる

話題の『ポケットステーション』(以下『ポケステ』)で遊べるゲームやツールが100種類以上入った『ポケットムームー』は、遊べば遊ぶほど楽しさが広がるムー！

PS ポケットムームー
■ソニー・コンピュータエンタテインメント■発売中■4800円
■バラエティ■1人プレイ■ポケットステーション対応

『ポケットムームー』はムームー星人となって、ポケットゲームやツールを集めていくゲームだ。ここで手に入れたゲームは『ポケステ』にダウンロードすることができ、いつでもどこでも遊ぶことができる。『ポケステ』が100倍楽しくなることウケアイだぞ。

ゲームのスコアがお金に換わる



ポケットゲームのスコアは、銀行で換金することによってお金に換わる。このお金でゲームを買って集めていくのが基本的な流れだ。また、各ゲームは条件によって「スター」を3つまで得ることができる。その数によりアロハ男爵から「称号」がもらえ、それが高いとさらに多くのゲームが買えるようになるぞ。



↑「スター」を集めて「称号」をもらおう。



↑プレステ本体だけでもプレイはできるぞ。



イベントでレアゲームをゲット！

くじ屋店員を起こせ！

ムームー建設で「足場セット」を購入。するとムームーパークの高台に行けるようになる。そこにくじ屋の店員が寝ているので起こしてあげよう。今まで無人だったくじ屋が開店するぞ。



←くじ専用の商品もあるぞ。



→行列に話しかけてみよう。

バーゲン日を見逃すな

お金がない時には、毎月6の付く日にマーケットに行こう。なんとこの日は大安売り。ゲームは半額、アトラクションは2割引で手に入れられるのだ。

アヤシイ裏店を覗く

アトラクションパーツの「キャッスル城」を購入し、深夜10時～1時の間にお城の裏手にいるムームー星人に話しかけると、ポケットゲームが購入できるぞ。



←手に入るゲームは2つだ。

すべてのゲームを集めるには？



すべてのゲームを集めるには、称号を高くするのが大事。また、アトラクション大陸でのキーウィ大量発生など、他にもゲームが入手できるイベントがあるので、いろんなムームー星人に話しかけてヒントをもらおう。

SCE広報オススメ！

SCE広報 湧永嬢のお言葉！

『ポケステ』のウリは32bitという湧永32人分の賢さと軽さ30gのスリムなボディ。そして、自分で好きなデータを組み合わせて持ち歩ける超スグレモノなところです。ゲームだけでなく、電卓や手帳などのツールも入れて楽しんで下さい。

オススメのポケットゲームはコレだ！

■げーむじんライターのオススメ■

1. SUPER CATCH
2. 春眠暁を覚えず
3. キャトるんです。

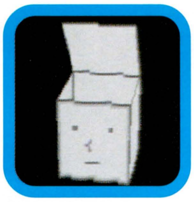
飛んでくる弾丸をつかむというものすごい設定の『SUPER CATCH』がかなりイカス。特に面クリア後に登場する猪木似のマッチョな顔が最高。『春眠暁を覚えず』は学生時代を思いだして笑えるゲーム。『キャトるんです。』はそのタイトルだけでランクイン。

■広報・湧永嬢のオススメ■

1. ラップラ ムームー
2. ぼくの先生はティーチャー
3. めくるめく青春

『ラップラ ムームー』はダンスするムームー星人が超ラブリー。『ぼくの先生はティーチャー』は題名もアクションも熱中時代なホットなゲームです。最後の『めくるめく青春』はパズル系、記憶系が好きなメカっぽい人におすすすめ。同じ理由で『撃沈大作戦』もなかなか。

奈良沙織里の ゲームいんぷれっしょん



奈良沙織里、『I.Q FINAL』にハマる

今月からアイドル・奈良沙織里ちゃんによるソニーゲームへの挑戦企画がスタート。第１回目である今回は、人気のパズルゲーム『I.Q FINAL』だ。さて、彼女のI.Qはいくつなのか？

——どう？　やった感想は？

沙織里：面白かったです。テクニックが必要なんですね。ホント、頭使いますよぉ。緑色の石で一気に消せたときはスカッとしました。「やったぜ！」みたいな。

——３回プレイして、最高I.Q44までいったけど？

沙織里：次の目標は50ですね。（インタビュー終了後にその目標は難なくクリア）。

——このゲームをプレイすると頭がよくなるらしいよ。

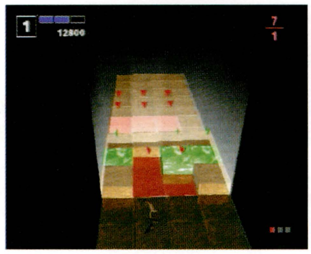
沙織里：ホントですか。そういえばそんな感じが。すごいですね。ノーベル賞狙えますね。

——いや、それはちょっと違うと思うけど(笑)。でも沙織里ちゃん、筋はいい感じだったよ。

沙織里：えっ、そうなんですか。それは嬉しいなぁ。今度は服部さん(マネージャー)と勝負してみます。いつもバカにされてるんで、バカにしかえすために(笑)。



↑真剣な表情でプレイする沙織里ちゃん。



↑最初はIQ15だったもののインタビュー後の５回目で70に到達。かなりスジがいい？



PROFILE 奈良沙織里

1985年２月７日生まれの14歳。４月には学研から写真集が発売される他、ANBテレビで毎週日曜放送中の「燃えろ！ ロボコン」では、栗原モモコ役を熱演中。

ウンジャマ・ラミー™ 発売直前紹介!!







■ソニー・コンピュータエンタテインメント
■アクション■３月18日発売予定
■4800円■２人同時プレイ可能

今度は２人で遊べちゃう!!

今度はロックで女の子！ パラッパタウンでライブの開催なのだ

音に合わせてボタンを押す、リズムアクションゲームの元祖『パラッパラッパー』の第２弾がこの『ウンジャマ・ラミー』だ。基本的なシステムは前作とあまり変わっていないが、今回の音楽はヒップホップからロックに変更されている。主役のラミーちゃんがギターを務めるガールズバンド「ミルクカン」での活動がストーリーの中心となるぞ。もちろんタマネギ先生など、おなじみのキャラも登場。

また、うれしいことに協力プレイや対戦など、２人同時に遊べるようにもなっている。数々のセッションをクリアして、「ミルクカン」の初ライブを成功させるのだ！



ラミー
普段はシャイな女のコ。だけどギターを持つと炎のギタリストに大変身。



マーさん
ドラムを担当。小さな体からは想像もできないほどの怪力の持ち主。



ケイティ
バンドのリーダーでベースとボーカルを担当。行動的で勝ち気な天性の仕切り屋。

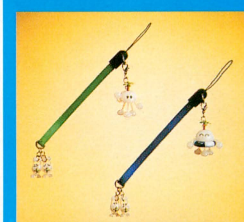


↑前作同様のキュートなキャラクターの動きが魅力だ。

知って得する SCEインフォメーション

ムームー星人の携帯ストラップが登場！

ソニーファン必見。なんと人気のムームー星人が携帯ストラップとなって登場したのだ。これさえあればいつでもムームー星人と一緒。携帯電話はもちろん、『ポケステ』につけてもキュートだよね。



↑２種類あって価格は各780円。

SCE ひろ奴に聞け!!



SCEの広報にして京女、ひろ奴が皆様の質問に答えちゃいます。お便りどんどん送ってね。

京女、大和撫子のひろ奴をごひいきに〜。

ああ、もう３月やわ。３月といえば「東京ゲームショウ春」。また皆様にお会いできるのどすな。今年もソニコンは百聞は一見にしかず。色々もりだくさんで楽しいお祭りになりますわ。当日はあ〜んなのもこ〜んなのも出てきちゃいますのよ、ミが。

それでは皆様からのお便りを御紹介するどすえ。

★「もうすぐノストラダムスの予言の日が近づいてますが、滅亡の瞬間にオススメのゲームはありますか？」（神奈川県/ぷれすてまん君 15歳）

地球最後の日いうたら６月発売予定の『俺の屍を越えて行け』やね〜。名作『リンダキューブアゲイン』の桝田省治さんの世代交代RPGってことで、まさに世紀末ぴったりやわ。

★「『ポケステ』にハマっています。京都ではどんな遊び方が流行ってますか？」（大分県/ロビット君 18歳）

もうなあ、祇園ではええオッサンが芸奴の手を握りたいために毎晩もってくるんですわ。ポケステを。ゴルフゲームだの釣りゲームだのを教えてくれようとしては、肩を寄せたり、芸奴のふところにポケステを落としたふりをして手を入れてはしゃいでおりますの。こんなんどうでっしゃろ。

では、また次号。

■構成・文／北岡雅可





燃えたぎるセガフリークの熱い魂とリンクする

SEGA りみっくす

突然炎のような熱い情熱で始まったセガりみっくす。セガファンの熱い要望に答えて、今…テイク・オフ!!

伊織独占インタビュー!!

『シェンムー』のイメージソングを歌う伊織さんの素顔に迫る！

歌は映像などそれ以外の要素と絡んで力を持つ！

昔、アニメをいっぱい見ていた時期があって、映像と歌がうまく絡み合っていて、すごく感動したんです。歌と一緒になって見えてくるものってあると思うんです。それを私に教えてくれたのがアニメだった。私が歌うことに興味を持ち始めたのは、そんなアニメを見るようになってからです。私のプロとしてのスタートもアニメのテーマソングから、ということがいえますね。『名探偵コナン』の挿入歌なんですけど、以前から大好きだったし、漫画も読んでいました。だからこの歌に関しては、自分の中でキャラクターが作りやすかったですね。今回の『シェンムー』もそうですけど、歌うときに気を遣ったのはヒロインのイメージを崩さないようにするということですね。ファンの人たちの身になると、そこが重要な気がして…気を遣いました。あっ、ゲームですか？　ゲームはRPGや格闘ゲームが大好きでよくプレイするんですけど、『バーチャファイター2』はよくやりましたね。でも、『シェンムー』ってグラフィックがスゴイですよね。絶対にプレイしてみたいゲームです！



『シェンムー』にはビックリ！一目で魅了されました!!

曲に関しても、ゲームのスケールの大きさや背景の雰囲気にすごく合っていると思います。ゲームの中のどんな場所でどんな風に使っていただけるのか、とっても楽しみにしています！　私自身、これからどんな歌を歌っていくかわからないし、特にこだわっていないんです。歌うことに関してのジャンルも気にしていません。ただ、パッと聞いてみて、メロディが自然に自分の中に入ってくるもの、実際に歌ってみて「人に聞いていてもらいたい」と思えるもの…そんな歌を自分の感覚で見つけていくことができればいいな、と思っています。　（ポリグラムにて）



↑なごやかな会話の中でも、自分の考えをしっかり語ってくれた伊織さん。期待は大きい。



PROFILE

2月6日生まれ。趣味はゲーム。【主な作品】<シングル>キミがいれば(『名探偵コナン』メイン・テーマ)、ぼくがいる<アルバム>ぼくがいる



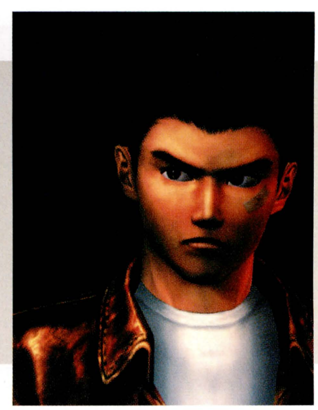
シェンムー 莎木

プレイヤーは主人公・芭月涼を操作し、今まで体験したことのない世界へと足を踏み込むことになる。ドリームキャストのスペックをフルに活かしたグラフィックは言うまでもなく、時間軸(タイムコントロール)の導入により、時間や季節の変化をリアルタイムで体験できる。

『バーチャファイター』シリーズを手掛けたセガAM2研の技術の粋を結集してつくられる作品だけに、期待度はNo.1だと言えるだろう。



↑ストーリーを進めていくうえで重要な、人との会話。また、「現実と同じクオリティの世界を再現する」という考えの元、会話における距離感、周囲の状況など、今までに想像もつかなかったバーチャルな世界を再現する。まさにドリームキャスト作品！



■撮影／清野泰弘(PLUS ONE)

※画面は開発中のものです

編集部・ヤエっちが勝手に選ぶ、これがセガサターン名作ソフトだ!!

ありがとう セガサターン!!

94年11月にリリースされたセガサターン。その名作ソフトを好き勝手に選んでみた!!

【総合ランキング】

順位	タイトル
1	バーチャファイター2（セガ）
2	サクラ大戦2 ～君、死にたもうことなかれ～（セガ）
3	Jリーグプロサッカークラブを作ろう! 2（セガ）
4	セガラリー・チャンピオンシップ（セガ）
5	デビルサマナー SOUL HACKERS（アトラス）
6	スーパーロボット大戦シリーズ（バンプレスト）
7	エネミーゼロ（ワープ）
8	DEAD OR ALIVE（テクモ）
9	グランディア（ゲームアーツ／ESP）
10	街（チュンソフト）

思った通りの展開かぁ？

何が思った通りの展開だよ！　しょーがねぇなあ。『バーチャ2』が1位じゃ文句のつけようもないが。で、個人的にはパイレーツの「目を見て話せよ、ちゅーの！」CMの『DEAD OR ALIVE』がイイと思ってるんだがね。浅田好未ちゃんもデート現場を撮られちゃったし…ってこりゃ関係ないな。全体的にセガソフトが強いね。ハード出してるだけある。なぜ『サクラ大戦2』がこっちに入ってるか、という問題は気にしないでくれ。あとランク外では『ナイツ』が気に入ってる。



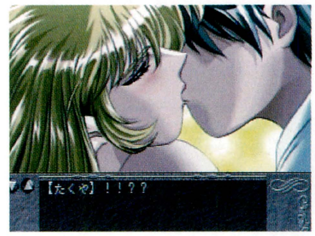
↑格闘ゲームと言やぁ『バーチャ2』だがね。何でアキラだ？　パイを使えっちゅーの！

【美少女ゲームランキング】

順位	タイトル
1	この世の果てで恋を唄う少女 YU-NO（エルフ）
2	下級生（エルフ）
3	センチメンタルグラフティ（NECインターチャネル）
4	慟哭　そして…（データイースト）
5	ときめきメモリアル ～forever with you～（コナミ）
6	Pia♡キャロットへようこそ!!2（NECインターチャネル）
7	ラングリッサーシリーズ（メサイヤ）
8	ルームメイトシリーズ（データム・ポリスター）
9	同級生2（NECインターチャネル）
10	プリンセスメーカー 夢見る妖精（ナインライブス）

ギャルゲーは不滅ばい！

みなさん、ギャルゲーちゅうもんを知っとるですか？　わし、ギャルゲーちゅうもんばプレイしてみたとですよ。こりゃバイアグラどころじゃなかとです！　やっぱり『YU-NO』のグラフィックのキレイさは、田舎モンのわしにはたまらんかったです。あと、コスプレちゅうもんも初めて見たとですが、いやぁ～、こげな気持ちエエもんがあるとは…。いや、これは別の話ですばい。『ときめきメモリアル』もよかです。ギャルゲーはわしの心のオアシスのごたある感じやねえ。



↑こ、こげなシーンがよかです。何ちゅっても、グラフィックが本物のごたあるとですよ。

最後にこの新作をプレイしろ！

KISSより…

■キッド■3月18日発売
■初回限定版：7800円■通常版：6800円
■美少女恋愛シミュレーションアドベンチャー

生活費を渡さずに父の元へと旅立ってしまった母。「さざなみ海岸」に住む主人公（プレイヤー）は、バイト先のオーナーから前借りした給料をこの夏休み中に返済しなくてはいけない。同時に、街に住む美少女たちを恋人にするのが目的のシミュレーション。ドキドキ感が満載だ！





←千尋は優しくて女らしいが、こうやって見ても色っぺぇ～。

From. KID

みなさん元気ですか？　暖かくなってきて、心がウキウキし始める一方、まだまだ風邪が流行っている今日この頃です。などと言いつつ、この『KISSより…』の開発は95%を突破しました。難産の末に産み落とすかわいいソフトですので、みなさんかわいがって下さい。（キッド・ddlum）



←内気な夢見る少女の早坂みく。犬がうらやましい。

Dungeons & Dragons®

■カプコン■3月4日発売
■5800円■拡張RAMカートリッジ同梱版7800円■アクション

テーブルトークロールプレイングから生まれた正統派アクションゲーム。アーケードからの移植作品で、剣と魔法のファンタジックな世界が舞台となる。プレイヤーはファイター、ドワーフといったキャラクターたちを操って、多数の分岐ポイントを攻略。最終目的は、邪悪なドラゴンを倒すことだ。なお、本作にはDisk1『タワー オブ ドゥーム™』と、Disk2『シャドー オーバー ミスタラ™』の2タイトルが収められている。格闘アクションに実績のあるカプコンらしく、抜群の面白さだ。



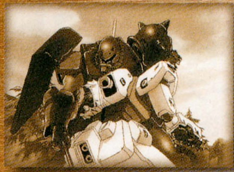
↑能力値の異なったキャラから主人公を選ぶ。



↑ド派手なグラフィックのマジック攻撃。

セガ山崎のささやき

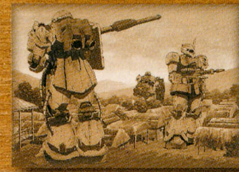
今回はセガサターン特集ということで、サターンタイトルを紹介しちゃいます。『仙剣奇侠傳（せんけんききょうでん）』。アジア発のアジのあるゲーム"アジゲー"…ナント台湾ではPCで驚異の18万本を売り上げて、発売から1年間読者投票で月間NO.1を獲得しつづけた、というヒット作がサターンで登場！『タイタニック』を越えるラブストーリーに誰もが涙するでしょう。今月は『ハウス2』『ブルースティンガー』など、DCタイトルもラッシュです。
（セガ・パブリシティチーム／山崎）



ガンダム20周年特別企画

ガンダム鬼

第7回 ついに公開!! 新ガンダムの巻



今回はMG&ガシャポンの情報、そしてついに始動した「新ガンダム」の情報をお送りします

■マスターグレード続々登場! ますます目が離せない!!

RGM-79 ジム

洗練されたギミック 以降の展開も期待大

2月に発売されたジム。スーパーガンダムが1月に発売されたことを思えば、異例の早さで開発されたと言える。キットではTV版の設定と違い、背中のバズーカラックが新規設定。さらにコアブロックエンジンを新規に設計、ビームスプレーガンやシールドのマウント機構も増設されている。フェイスにいたってはクリアパーツの中に頭部メカが見えるようになっている。原作では多くのバリエーションを生み出した機体だけに、今後の展開も大いに期待できる。

さらに水陸両用の赤いアレが発売されたら、ジャブローのあのシーンが再現できるかもね。



←バックパックのバズーカラックはMGオリジナル設定によって、再設計されている。

［機体解説］

宇宙世紀0079年、MSの量産を計った連邦軍がガンダムのデータをもとに開発した機体。量産機のため高価なルナ・チタニウムやコアブロックシステムを省略し、生産性を高めている。武装もビームライフルではなく、ビームスプレーガンを装備している。攻撃支援兵器であるボールを含む小隊で行動した。星一号作戦に間に合うよう量産され、一年戦争の中盤から終盤にかけて活躍した。ジオンのザクと同様、多くのバリエーションを生んだ機体としても有名である。また、一年戦争以降も改良され、連邦軍の主力機として活躍した。

代表的な後継機として、パワードジム、ジムカスタムなどがある。



←1/100 2500円(税抜)発売中。

［SPEC］
全長：18.0m
本体重量：41.2t
装甲材質：チタン系合金
武装：ビームスプレーガン、ビームサーベル、60mmバルカン、シールド



←1/100 4000円(税抜)発売中。

RX-178 FXA-05D スーパーガンダム

GP-02Aに続く大型キット、腰を据えて作れ!

GP-02Aに続く大型キットとして発売された「スーパーガンダム」。昨年11月にガンダムMk-Ⅱが発売されているので、これは予想できたのではないだろうか? Mk-Ⅱの完成度の高さはすでに前回紹介したが、「スーパーガンダム」の完成度も文句ナシにパーフェクト。G-ディフェンサーの完成度も高く、単体での発売が待たれる。

［機体解説］

RX0178ガンダムMk-Ⅱは,ムーバルフレームの使用により高い運動性と汎用性を持つ機体で、ティターンズの次期主力MSとして開発されていたが、エゥーゴに奪取された。そして急激に進歩していたMSの開発技術の前に押されつつあったガンダムMk-Ⅱだったが、数回の機体改修によって大幅に性能が向上、スーパーガンダムとなる。さらに武装強化と防御力向上、航続距離延長のためにG-ディフェンサーを開発。G-ディフェンサーは単独でも航宙戦闘機として運用が可能。ガンダムMk-Ⅱと合体する場合はコクピット部分を分離、活用できるすぐれモノ。

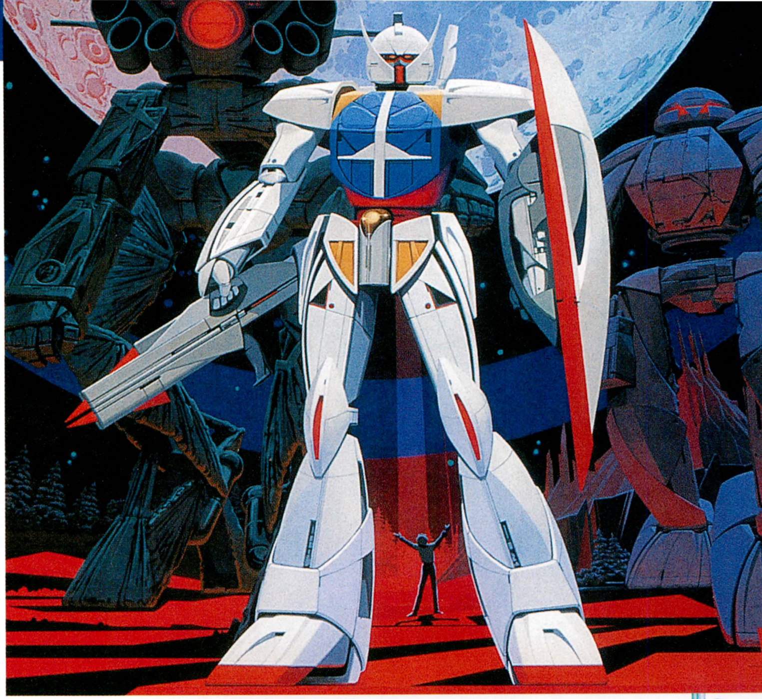
［SPEC］
全長：18.5m 本体重量：33.4t
装甲材質：チタン合金セラミック複合材
武装：ビームライフル、ハイパー・バズーカ、バルカンポッドシステム、ビームサーベル、シールド、14連装ミサイルポッド、ロングビームライフル



←ミサイルポッド、Mk-Ⅱとの合体も完璧だ!

協力 バンダホビー事業部、ベンダー事業部

∀GUNDAM
CALLED TURN "A" GUNDAM



噂の新ガンダム遂に登場!!

長い間、ファンたちに囁かれていた『新ガンダム』。今までヴェールに包まれていたものが、ついに現実のものとなった！

ある年、突如地球に、月に住んでいる「ムーンレイス」と名乗る人々がやってきた。彼らは、自らが地球に帰るために居住可能な土地を譲渡するように迫り、これが受け入れられない場合は武力による占領も辞さないと宣言した。ムーンレイス軍が攻撃を開始したとき、主人公・ロラン・セアックは石像から現れた謎のMSに乗り込んでしまう…。

監督はもちろん富野由悠季、キャラクターデザイン原案に安田朗、メカデザインに大河原邦男、シド・ミード、そして音楽は菅野よう子を迎え、今春フジテレビ系で放送予定。

MSセレクション第9弾も好調!

GUNDAM-ONI

MSセレクション第9弾発売中!

毎回マニア泣かせのラインナップでお馴染みの、MSセレクション第9弾が発売された。今回は初代ガンダム、ガンダムEz8、旧ザク、ジョニー・ラーデン専用ザク、グフ、グフカスタムの6種類。特にグフカスタムはOVA登場からほとんど間を置かずに商品化されたもの。これまでグフはほとんど製品化されなかっただけにマニアにとってはうれしい限りだ。春からのラインナップはまだ未定とのこと。次のシリーズが待ち遠しい。



↑左から初代ガンダム、グフ、旧ザク。このシリーズで、一年戦争はほぼコンプリート？



↑左からジョニー・ライデン専用ザク、グフカスタム、ガンダムEz8。

ガシャポンデュエル第2弾発売!!

GUNDAM-ONI



←新たなMSとヘキサを使いこなせ！

本誌10月号でレポートしたボードゲーム『ガシャポンデュエル』。その第2弾がついに発売された。ガンダム鬼の読者であれば、もう自分のチーム編成やヘキサを使用していると思う。今回発売されたものは、マップに加えてジオングやビグザムといったストーリー後半に登場したMS。かなり強力なユニットであることは間違いない。

SDガンダムフルカラーも順調に新作が発売されいる。現在は『機動戦士Ζガンダム』に登場したMSを中心に、シリーズが展開している。

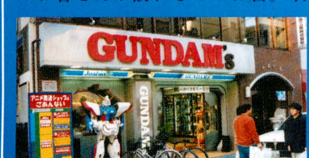


↑密かな人気を誇るSDシリーズ。MSセレクションと変わらぬクオリティには脱帽。

GUNDAM'S新作情報

◆第2回…突撃レポート編

前回のガンダム鬼で紹介したガンダム専門店「GUNDAM´S」。今回はさらに詳しい情報をお送りします。週末ともなれば2000人以上のお客さんが訪れるこのお店。取材を行ったときも、ひっきりなしにお客さんが…。す、すごい！



「ようやく、グッズをここまで揃えたという感じです。これからはさらにコアなアイテムを販売したい」と店長の水嶋さんは語る。その間にも、子供の質問に答えたりして大忙しの様子。「今年もイベントを多数企画しているので、大阪に来たら寄ってみて下さい」とのことだ。春休みを利用して訪れてみたらどうだろうか。



←店内には製作見本はもとより、ガンダムに関するものなら何でもあるので要チェック！



↑「通天閣のすぐ近くにあるので、観光がてら来て下さい」と店長の水嶋さん（左）とスタッフ。

■構成・文／高村泰稔（スタジオ・ハード）

近藤敏信の のほほん ゲーム制作日誌

まだまだ、はじめてウチのページにやって来てくれる人たちがいて、ほぼオフィシャルページ『迷羊亭』も加熱中！！　ぜひ覗きに来てね！！　オイラの馬車馬っぷりも手に取るようにわかるぞ(笑)。リンクページからポヤワールドに旅立とう！！





ポヤッチオ ほぼオフィシャル ホームページ「迷羊亭」

http://www.ceres.dti.ne.jp/~uhyo/

いよいよ次回作始動です！！　結局、色々あってアクションゲームでいくことにしました(笑)。タイトルもまだ決まってませんが、ポヤッチオシリーズの続編です。『どきどきポヤッチオ』の世界より2年後…帝国が王国に攻めてきたのをきっかけに物語はスタートします(予)。マリンとリリィは相変わらずペッタンコですが、大暴れの予定なのでお楽しみに！！　あと3月はポヤッチオの月です(笑)。3／5は『どきどきポヤッチオ・デスクットップアクセサリー集』の発売日です！　ペッタンコ漫談に井戸端ポヤッチオ、その他テンコモリ!!　3／26は『どきどきポヤッチオ音楽絵本・プエルコルダン Pの物語』が発売!!　サントラにミニドラマにペッタおんステージ、更に川菜さんの新曲とテンコモリ!!

みんな買ってね！！

前号を持っている人は見比べてはイケナイ！『げーむじん』編集長のキムラくんだって「…これ、マリン、だよ、な。前号のあれは？」とビックリしたのだ！

PROFILE

近藤敏信 Toshinobu Kondo



昭和44年9月14日・愛媛県生まれのA型。キャラデザからドット・企画までマルチにこなすゲームクリエイター。代表作は『海原川背』『海原川背・旬』『どきどきポヤッチオ』。「最近は風邪を攻略中(笑)。ひきはじめはカッコントウ…なおりかけはショウサイコトウ」

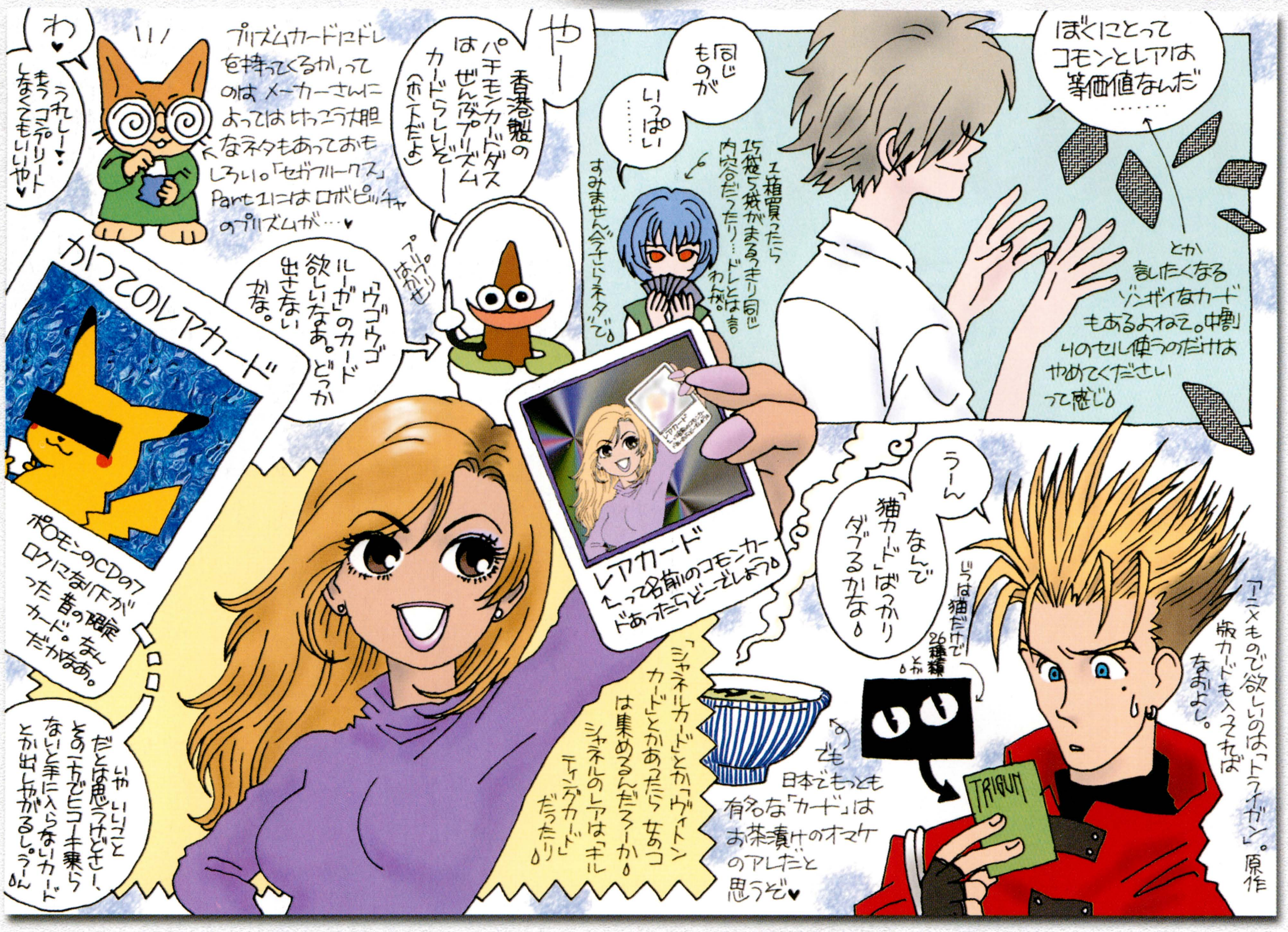

Action!!
P-sisters!!

考察!! 水玉研究所

今回のお題　「カード」について考察

●水玉螢之丞（みずたまけいのじょう）　恵まれた友人関係により、カラオケボックスにいて退屈を感じたことのない今日この頃。これで日々の仕事に支障がなきゃ、ね。

●団 伎一郎（だん きいちろう）　「酒があると飲んじゃう」性格のため、カラオケの翌朝後悔を感じないときはない今日この頃。この悪癖を仕事に…できるわきゃないね。



ある日の朝、ある家庭で。

子：いやだいやだ、だって約束したじゃないか～っ（泣）。

母：もうこのコったら、聞き分けないのもいいかげんになさい！

父：まあまあ母さん。このコが言うことにも一理あるんだから。今度の日曜は『ロケットモンスター』のカードゲーム大会に行く予定だったよな、最初は。

母：でも、昨日お婆ちゃんが駅前の福引きで「草津温泉週末ぬくぬくパック」の旅行券当てちゃったんだもの。今度の日曜に行かないと期限切れちゃうのよ。ゲーム大会は来週だってあるでしょ？

子：だって今週行かないと『ソユーズ2』のプロモーションカードがもらえないんだい！

母：何よ、それ。

子：その日にしかゲットできないレアなカードなんだよっ！

母：何、「れあ」って？

父：それはつまり…父さん『ロケモン』には詳しくないが、例えて言うなら、『お面ライダー』スナックカードにおける、「ラッキーカード」の存在のようなものか？　父さんは子供の頃、友達に手持ちのカード10枚渡して交換してもらった思い出がある。お前の気持ちはよくわかるぞ。

子：…………？

兄：父さん古いなあ。てゆーか、それって例えて言うなら『ドッキリマン』シールにおける「オーロラホログラム」シールみたいなもんでしょ。

姉：兄さんこそかなりノスタルジー入ってるよ。「れあ」ってさ、よーするに東京で食べる夕張メロン味のグルコポッキーみたいなもんよね。

母：掃除してたら突然見つかるヘソクリみたいなものかしら？

祖母：キムタクのドラマにゴローちゃんがゲスト出演しているみたいなもんかねえ。

祖父：そうめんに1、2本入ってる赤や緑の麺みたいなもんじゃろ。

父：おじいちゃん、いいセンいってるかも！

一同：わっはははは。

子：…もういいよ。僕、行ってきます…。

父：あーこらこら。もしも家出を考えてるようなら、あとで母さんか父さんに行き先だけは教えなさい、ピッチで。

子：…はーい。

■絵と博士：水玉螢之丞■文と助手：団 伎一郎

ハートにズギュン!!!

Girls Game 大攻略

P100 トゥルーラブストーリー2

P108 北へ。 White Illumination

P114 ときめきメモリアルPOCKET
カルチャー編　木漏れ日のメロディ
スポーツ編　校庭のフォトグラフ



好きさ好きさ大好きなのさ!
微笑んではにかむ
キュートなキミが!
女の子のハートをゲットする
大攻略の始まりだ！
さあ、お猿になって
やりこみなさい!

ILLUSTRATION/SANAE TIKANAGA

前作の約2.5倍!!

魅力満載のイベントに密着攻略!!

True Love Story★

トゥルーラブストーリー2

下校会話とともに、つい熱中してしまうイベント画面制覇。ここではその誕生秘話や、各イベントの発生条件の謎に迫る！

ACT1 『トゥルーラブストーリー』シリーズ開発スタッフインタビュー

イベント制作激闘秘話

PS **トゥルーラブストーリー2**
■アスキー ■発売中■6800円■１人プレイ
■恋愛シミュレーション■CD-ROM3枚組

セレクトが季節から３学期制へ はたしてその理由は…？

――『２』の開発には、時間はどれくらいかかったのでしょうか？

高原　『１』の直後から開発は始めていまして、途中、3ヵ月ぐらい『REMEMBER MY HEART』に時間を取られて。それを差し引くと、21ヵ月程度かかりましたね。『２』は絵的には前作の2.5倍から３倍。シナリオもかなり量が増えていますよ。

松田　その頃から次にやってみたいことを皆持っていて、例えばグラフィックでは「動き」を取り入れたかった。『１』のときは会話中に、ポーズを変えられなかったので。あとイベント画面は基本的に1枚絵ですけど、途中で表情を変えてにぎやかにしたいと考えていました。

高原　シナリオはキャラクターが一新されるので、「どうする」という話が最初にあって。前作でやり残した部分を出していって、あとはキャラ同士のやり取りを増やすことにウェイトを置いてみました。

――『２』になって、スタートセレクトが季節から３学期制になりましたよね。それはどうしてなんでしょうか？

高原　前作で４つあったものが３つに減って、１つ１つ細かく作れる利点があって。あと学期キャラが前作では各季節に１人、合計4人いましたよね。それを２人にすると季節制では８人になって辛いので（笑）。それと前作は「何日目」としか表示されなくて、何月何日とカレンダーに対応していないんです。それをカレンダーに対応させたかったのと、やはり学校は３学期で動いているものなので。休み前の1ヵ月という設定で、季節感を出そうと考えました。

――ただ季節制と比べて、季節感を出しにくいのでは。

高原　1学期から順に初夏、初冬、早春という設定で。どれも微妙な季節なので、辛かったというのは確かにありました。それが影響して、２学期後半に学園祭があったりして（笑）。

松田　絵的には苦労はなかったです。逆に１つ季節が減って楽になってよかった（笑）。

――でも季節感が微妙になったぶん、イベント画面を考える際に苦労されたのでは？

松田　イベント画面はシナリオ担当が考えたものを描くので、私はあまり選考は…。

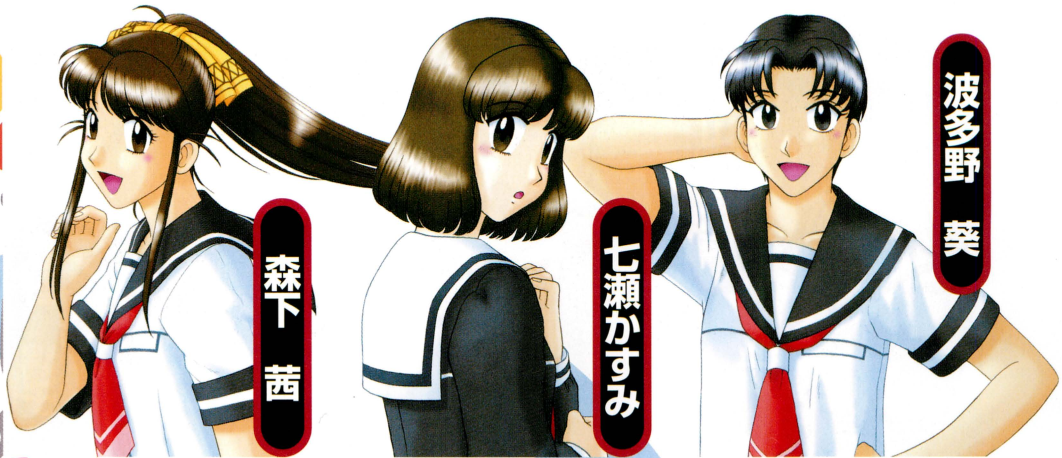
高原　だいたい私の方でシナリオを作って、「こういうシチュエーションで描いてくれ」という流れで制作しました。画面内容の指定も、ある程度私が。そのとき悩んだのが、『１』のように学園物の「お約束」をある程度押さえていくか、よけていくかの判定ですね。

――シリーズのファンは、「お約束」シーンが見られると喜ぶものですけど。

高原　同じ「お約束」でも、『１』を象徴するようなものはやめようと。天野が壁を登ったり、かき氷を食べているところとか、各キャラの特徴が色濃く出ているイベントを分けていって、新要素を加えました。



残された期間はわずか1ヵ月！キミはどの娘に告白する!? 10人の女の子たち



森下 茜
【好きなタイプ】勉3、運4、セ3、感3、性3
【喜ぶプレゼント】バスケットシューズ、リボン
【固有の話題】星座

七瀬かすみ
【好きなタイプ】勉3、運4、セ2、感5、性5
【喜ぶプレゼント】お菓子作りの本、ぬいぐるみ
【固有の話題】音楽

波多野 葵
【好きなタイプ】勉4、運5、セ1、感3、性3
【喜ぶプレゼント】裁縫セット、ドックフード
【固有の話題】芸能

「深山さんて損ですよね。他の女の子と一緒に帰りたい時にかぎって、「どいて下さ〜い!」と現れては恨まれて」（編集部）「不器用なキャラですから（笑）」（高原）

——逆にイベントを最初に考えたりは？

高原　それはありました。このシリーズは学校のある場所に行くとイベントが発生しますが、「ここではこんなこと、この娘ならこんなことをしそう」という考えをダーッと思いつくまま羅列していくんです。その中から面白そうな物、組み合わせればよさそうな物をまとめました。

——シナリオセレクトもそうですが、1プレイでデート可能な日曜日の数も2回に減少していますが。

高原　あんまりデートを重ねすぎちゃうのもどうかなと思って。5回も6回もできちゃうと2人が付き合っているようになるし、デートの種類は残しつつ回数は減らしました。

——デートができる日曜日が減って、プレイが楽に、なおかつ簡単になったようですね。

高原　デートが3回できると、全部見なければならないという強迫観念に捕らわれてプレイするユーザーが多かったらしくて。そのためにプレイに余裕が持てないという意見もあって、『2』では場所を選択できるようにして回数を減らしたわけです。

——日曜日に女の子と一緒に行動できる、行事イベントの選定方法は？

高原　まず夏がある以上、お祭りは欠かせないなと最初に決めて。2学期は体育祭か学園祭にしたいなと思い、学園祭の方がにぎやかで扱ってみたかったんです。3学期はスキー合宿やピクニックなどしばらく考えて、でもそれでは全学年を対象にするのは難しいだろうと球技大会に決まりました。

——絵的には普通の学園生活より、行事中の方が色々描けて面白いと思いますが？

松田　絵としては毛色が変わったのが描けて楽しいです。ただそういうイベントは、独自の背景が必要になるので作業的には大変でした。でもお祭りや学園祭は、私が好きな小物のるつぼですから（この意味はインタビューの後半部分でよ〜くわかるぞ）。



↑『2』は最初からキャラに動きを入れるつもりだったので、単純な黒の制服に。ただ色の微妙な変化に相当苦労したとか。

シチュエーションから背景までとにかくこだわっています!!

——『2』になって、イベント画面の絵に動きのある物が多くなった印象を受けますが…？キャラの全身が描かれた物も多くて。

松田　『1』で比較的バストアップが多いのは、立ち絵（会話中の画面）が小さめだったので。それでイベントになったとき、印象がガラッと変わるよう意識的に描いていたんですよね。『2』ではシナリオ段階で、足元まで見せなければならない場面が多かったので。例えば丘野が屋上で縁を歩いている場面とか、足元を見せないと無理ですから（笑）。

——同じ丘野だと、木にも登ったりして非常に楽しいですよね。こんなイベントは、すぐ思いつかれるんですか？

高原　それぐらい特殊な場面だと、アイデアを出すのは楽ですよ。ただイベント中の絵は大抵、1つのエピソードにつき1枚ですが、どの瞬間の絵なのか選ばなければなりません。先ほどの丘野だと、木を登る前なのか、登りきったあとなのか…。まずイベントの流れを作っていって、「ここだな」と決めてから松田さんと相談して修正していくんです。

——高原さんの段階で、かなりイベントの内容は練り上げられているわけですね。

高原　強烈にイメージのある物は、人物や手の位置、視線、カメラアングルまでやたら細かくテキストに書いてあって。逆にそうでない物は

STAFF PROFILE



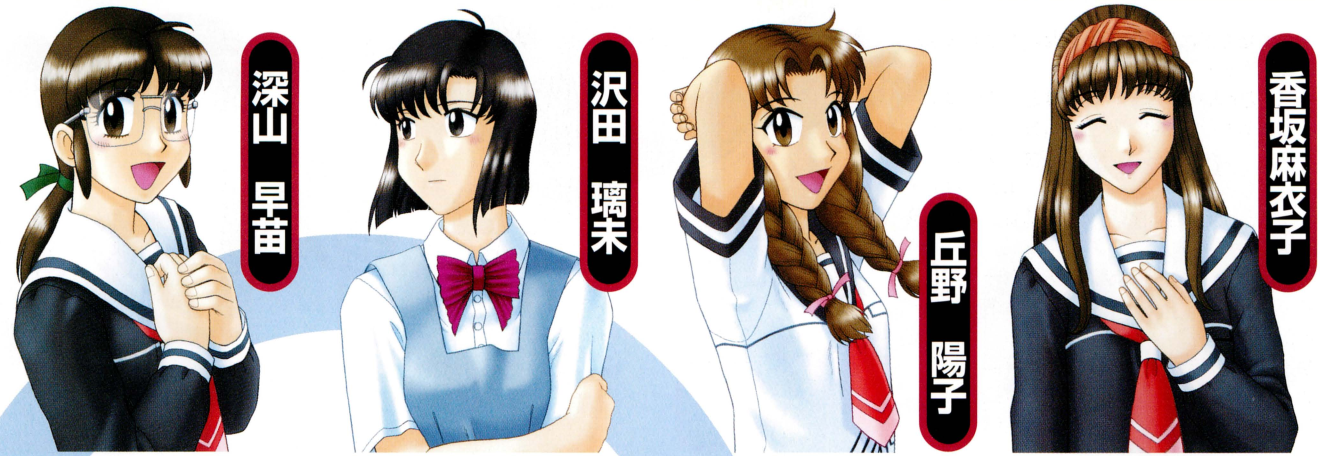
高原　保法（たかはらやすのり）
TLSシリーズの企画男。ディレクター兼ゲームデザイナーで、ここ数年はゲームの脚本も手掛けている。最近好きなものはNHK教育のアニメ『おじゃる丸』。



松田　浩二（まつだこうじ）
企画、設計、広報、キャラデザ、何でもやります。ゲームの便利屋さん。しかし、TLS以降はすっかり専属のイラストレーターと化している。



↑風でスカートが…などおなじみのシーン以外にも、随所で見られる「お約束」。ただ発生確率は前作以上に厳しい…？



【好きなタイプ】勉5、運5、セ4、感3、性3
【喜ぶプレゼント】ジグソーパズル、パソコウ
【固有の話題】写真、本

【好きなタイプ】勉3、運3、セ2、感4、性3
【喜ぶプレゼント】写真風景集、動物ブローチ
【固有の話題】動物、自然、写真

【好きなタイプ】勉4、運3、セ4、感3、性3
【喜ぶプレゼント】まくら、派手なカサ
【固有の話題】星座、自然、TVゲーム

【好きなタイプ】勉3、運5、セ3、感4、性2
【喜ぶプレゼント】スプーンセット、紅茶
【固有の話題】手芸

適当で、絵によってだいぶ違いますね。
——指定のほとんどない絵もあるわけですね。それを絵にするのは苦労されたのでは…？
松田　それで苦労したのは、むしろ『1』の方でした。『2』はそのときの慣れがあったので。
高原　そういうときって、私がひたすら修正を要求したときがあったでしょ。
——それはどういった部分で？
松田　例えば森下の自転車2人乗りイベントの



↑ゲーム中のあらゆる小物に、松田氏のこだわりが(笑)。そういえばこのイカも、妙にリアルで見るからにうまそう？

キミはもう読んだか？



小説版 トゥルーラブストーリー2

『TLS1』に続いて『2』も小説化！　ヒロイン、森下茜と1学期の登場キャラである沢田璃未、丘野陽子の3人が、ゲームのストーリープラスαの展開の中に魅力的に描かれます。特にゲームでは描ききれなかった森下の心の葛藤は読みどころ。(著者／玉井豪■発行／アスキー■定価640円)

部分は、同じ場所を何度か描き直しましたよ。森下の主人公の背中への密着度に、こだわりがあったようで。もう少し「ピトッ」という感じでって(笑)。
——自転車の2人乗りは、深山さんにもありましたよね(笑)。
高原　同じシチュエーションを別のキャラでやるときもあって、その差別化のこともあって。私がイメージを確立していない物は、仕上がった絵を見ても「何か違う。もう1個描いてくれ」と言ってしまって。沢田が海の波打ち際にいる絵なんかも、「沢田が波打ち際で、波とたわむれている」とだけ書いて。とりあえず絵にしてもらうんだけど…。
松田　映画撮影のノリですよね。演技しては「違う」と言われて。
高原　結局は5回ぐらい描き直してもらって、その中から選びました。
——「イベント画面制作は楽だった」という、先ほどの話とは違うような…(笑)。
松田　まあ大変だったけど、悩むということはありませんでした。ただ高原の方から、具体的な名前を指定してある物が結構あって。例えば木の所に「クヌギの木指定」とか書いてあって、これが図書館ですぐ調べられるだろうと思ったら、意外と資料がなくて。他にも意外な物が調べられないんですけど、ゴールデンレットリバーやピラルクとか、やたら指定が多い(笑)。そのたびに図書館に行ったりして、そのわりに専門家からは「違う」と指摘されちゃうんですよね(笑)。

キャラ同士の人間関係とそのキャラ「らしさ」を強調

——『2』では下校会話のときと同じように、イベントもチェーンで繋がりますよね。それを考えられた理由を教えて下さい。
高原　『1』のシナリオは、ゲーム全体を通しての「流れ」がないんですよ。それを『2』でやりたいとディレクターが話していて、じゃあストーリーをチェーンさせて流れを作ってみようかということになって。

——男性キャラを増やした点は…？
高原　男を1人増やしたのは『2』で後輩の男を出して、主人公に突っかかっていくのも面白いかと思って。ただ出番が少なかったかな(笑)。
——安藤など、恋愛対象にはならない女の子も登場しますが。
高原　プレイヤーの負担にならないようにしながら、各キャラの人間関係をより多く描けるよう恋愛対象にならない娘を作りました。男のキャラも同じように絡んではくるけど、プレイヤーに不満が残らないよう女の子と関わるように注意して。ただ恋愛シミュレーションというジャンルなので、告白できない娘を出すかは悩みましたけどね。
——『2』の女の子は、素直な性格のキャラが多い印象を受けますが。
高原　『1』の女の子10人の性格を意図的によけたというところがありまして、そのために中間色的な性格が多くなったのかもしれませんね。
——イベントの絵は、どんな性格をしたキャラが描きやすいですか？
松田　完成してみると、元気なキャラの方が絵は楽しい物が多いですね。
高原　面白いイベントは意図せずに指定しているんですが、キャラによって絵の系列が偏るんですよね。深山は転んでいる絵、沢田はポスターみたいな絵が多かったりとか(笑)。
松田　深山みたいなドジっぽいキャラで絵を何枚か用意しても、プレイヤーが必ず全部見られるわけではないですから。そんな中でドジっぽい性格を演出するとしたら、多めにそういう絵を用意しなければなりませんから。
——女の子の表情や動作で好きな物は？
松田　描きがいがあるのは、深山が転んでいるところとか、何か拾っているシーンとか。見下ろしのアングルは、難しいけど楽しいです。

松田氏のマニアックさ全開！キミはここまで見ていたか？

——ちなみにこのシリーズでは、いたる場面で

動物がたくさん出てきますよね。どうしてなんでしょうか…。

高原　意図的ではないんですけど、気がつくと出ているという(笑)。まあ小道具として動物を出すと、その女の子がどんな表情をするかという魅力を表現しやすいんですよ。あと背景でピラルクとか「竜宮の使い」が出るのは、私が水族館が好きだから(笑)。

――そういえば犬の鳴き声はメッセージ表示をキャンセルできるのに、猫の声だけ飛ばせないのが疑問なんですが。

高原　これは簡単な法則でして、画面に文字が出る物は音声としてキャンセルできるんです。でもネコの声は効果音として再生されるので、チャイムの音と同じように飛ばせないんです。まぐろはメッセージで「わん」と書きたかったので、音声扱いとなって飛ばせるわけです。

――なるほど(笑)。松田さんは動物を描くのは好きな方ですか？

松田　変な動物を指定されると困るんですが、ピラルクは楽しかったですね(笑)。

高原　ラフの絵に「俺の獲物だ！」って書いてあったもんね(笑)。

松田　絵の彩色は他のスタッフにお願いしていたんですが、ピラルクの仕上げは「俺がやる」と言って。原画の作業中は仕上げのことを多少イメージして描くんですが、それが強いときは「ここは俺がやるから」と資料を出しておいて。

――絵全体としては、どんなジャンルや対象が得意ですか？

松田　ちょっとした生活小物品なんかですね。商品のパッケージとか…。

高原　好きだよね(笑)。

松田　中里と一緒にデパートへ買物に行く際、主人公が持っている荷物は楽しく描きました。あとは食べ物を描くのもかなり好きで、縁日で丘野が食わえているイカもかなりこだわっています(笑)。

――実物を参考にしたりとか(笑)。



↑高原さんが好きなのは沢田だがイベント画面の雰囲気から香坂の遊園地での１コマを選択。また図書室で主人公と一緒のシーンも好きだそうで、どちらもほのぼのとしたショット。

高原＆松田両氏が選んだイチ押しイベント!!



→松田さんは、描いていて楽しいキャラという丘野を選択。丘野といえばネッシーが有名(笑)だが、それも大好きとか。普段笑えるシーンが多いだけに、こんな表情は一層心に残る。

「どの動物も擬人化されているって、よく言われるじゃない」(高原)「私の描く動物には、"味"があるという評判が…(笑)」(松田)

松田　イカは見なかったけど、実物を参考にして変わっていたのは葵が持ってくるヤキソバ。この透明なパックが難しくて、近くのスーパーに買いに行きました。

高原　あの絵、ヤキソバは細かく描いてるのに、上からパックのレイヤー(セル画のように別のシートに描いた絵を、合成して表示する機能)を乗せたら中が見えなくなって(笑)。

松田　いちおう、ソバらしき物は見える(笑)。パックのレイヤーを描く手順も複雑にやってまして、パックの下、ヤキソバ、パックの上と別々に乗せてあるんです。そこだけやたら時間がかかりましたね。

――『２』で１番印象に残るのが長靴かと(笑)。毎プレイ見せられて苦笑いしてしまいますが、描いていてご感想は…？

松田　長靴でやりたかったのが、靴の裏の形に水の跡を付けたかったんです(爆笑)。それで設定資料を見たら床がタイル貼りになってて。「タイルじゃ靴の跡が残らないじゃない、コンクリートだったらできたのになあ」と残念がりました(笑)。

――もうゲームの発売から１ヵ月以上が経つわけですが、プレイに一息ついたプレイヤーに最後に一言お願いします。

高原　チェーン系のキャラは攻略がやたらと大変ですけど、最後までクリアして欲しいなと。特にあゆみは進行ルートによって告白シーンが２パターンあるので、ぜひ両方見て下さい。

松田　私はエピソードを全部見て欲しいので、条件が厳しい物が多くて大変だと思いますが、頑張ってレアなのを引いて下さい。

中里 佳織



【好きなタイプ】勉5、運5、セ5、感3、性3
【喜ぶプレゼント】哲学の本、ハーブオイル
【固有の話題】本

瑞木あゆみ



【好きなタイプ】勉3、運5、セ5、感3、性5
【喜ぶプレゼント】ぬいぐるみ、スポーツタオル
【固有の話題】芸能

風間こだち



【好きなタイプ】勉4、運3、セ2、感4、性4
【喜ぶプレゼント】スプーンセット、紅茶
【固有の話題】掃除、手芸、料理

PRESENT

なんと松田氏直筆の森下＆波多野カラーイラスト色紙(松田氏のサインまで入ってる！)を読者にプレゼントしちゃおう！　なんせレアなので、各１枚だけ！　巻末のアンケートハガキの(12)欲しい賞品欄に「森下色紙」か「波多野色紙」と書いて切手を貼って送って下さい。締切りは、3月末日消印有効。当選者の発表は次号げーむじん誌上で行います。どしどし応募よろしくね。



ACT2

全イベント画面コンプリートへの道

ここでは10人いる攻略対象の女の子のうち、8人の全イベント発生条件を大公開。これを見ながら、アルバム全画面制覇を目指せ…!

毎朝天候確認を忘れずに!! 森下 茜

全体的に天候が影響するイベントが多いので、毎朝天候をチェックするのを忘れずに。森下はいつも電車通学なので合わせたいが、感情値が最高になったら主人公を自転車通学に変更。「乗せてって」イベントが見られたら元に戻そう。



(風でスカートがっ!)

よくいる場所

【休み時間、お昼休み】2年教室、保健室、体育館
【放課後1、2】体育館、2年教室
【寄り道】臨海広場
【午前】臨海広場
【正午】本屋
【午後】駅前商店街

あえて理想値を外したほうが? 七瀬 かすみ

1回になるべく多くイベントを見たいのなら、主人公の初期設定をかすみの理想から外すべき。さもないとすぐ感情値が上昇して、下校会話中にデート、寄り道に誘いにくくなる。特にC、Fあたりのイベントは理想像とは正反対の設定を。



(この曲、覚えてる?)

よくいる場所

【休み時間、お昼休み】時計広場、音楽室
【放課後1、2】音楽室、時計広場
【寄り道】児童公園
【午前】本屋、児童公園
【正午】駅前商店街
【午後】神社

イベントデータ●AKANE MORISHITA

イベントタイトル	画面	時間帯	場所	感情値	曜日	確率	日付	特別条件
【出会い1】体育館での出会い	○	放課後	体育館	-	月~土	極高	1,2	
【出会い2】木地本と森下茜(チェーン1)	-	休み,お昼	2廊下	-	月~土	低い	1,2	森下の好みに近い
【出会い2】木地本と森下茜(チェーン2)	○	放課後	2廊下	-	月~土	極高	1,2	チェーン1で木地本に話しかけている
【出会い2】木地本と森下茜(チェーン2)	○	下校	-	-	月~土	普通	1,2	チェーン1で木地本に話しかけている
【出会い3】登校中に	-	登校	-	-	月~土	極高	2−12	
森下と高林	-	放課後	理科室	EFH	月~土	普通	1−26	【複数】登校or【複数】下校 森下・高林が発生済
ここ空いたよ	-	お昼	食堂	EH	月~金	極高	1−26	
焼却炉で	-	放課後	プール	HF	月~金	普通	1−26	
歌声	-	お昼	屋上	BDE	月~土	極高	1−26	晴れの日限定
ボールがヒット!	-	放課後	体育館	EF	月~土	極高	1−26	
図書室で星座の本を	○	お昼	図書室	CF	月~金	普通	1−26	
いただきっ!	-	お昼	食堂	CF	月~金	普通	1−26	
突き指しちゃった	○	放課後	保健室	BDE	月~土	普通	1−26	
カミナリ!	○	休み	廊下	EG	月~土	高い	1−26	1月期のみ、曇りの日限定
雪でワクワク	-	登校時	-	CE	月~土	高い	1−26	2月期のみ、曇りの日限定
風でスカートがっ!	○	休み,お昼	時計広場	I以外	月~金	まれ	1−26	3月期のみ、晴れの日限定
体育の後	-	休み	グラウンド	BE	月~土	高い	9以外	
目にゴミが・・・	○	休み,お昼	時計広場	DG	月~土	極高	1−26	
好きな人いるの?	-	お昼,放課後	学校	D	月~土	低い	1−26	
だーれだ?	-	休み,お昼	廊下	BD	月~土	低い	1−26	
ポニーテール	-	休み,お昼	廊下	C'	月~土	低い	1−26	
雲のかたち	-	休み,お昼	廊下	BCE	月~金	低い	1−26	晴れの日限定
階段でおっと!	○	休み,お昼	2年,3年職員室,図書館	BE	月~土	高い	1−26	
貸した教科書(チェーン1)	-	休み	2年	B	月~土	低い	15−26	
貸した教科書(チェーン2)	-	3休	-	-	月~土	極高	-	貸した教科書(チェーン1)が発生している
シュート	○	放課後	体育館	A	月~金	極高	19−26	
乗せてって	○	下校	-	A	月~土	低い	19−26	自転車で登校している
この間はごめんね・・・	-	下校	-	-	月~土	極高	19−26	茜ちゃんの涙2(チェーン2)が発生している
実力テスト中	-	3休	-	B'C'D'G'	月~土	極高	9	
買い食いっ	○	寄り道	駅前	GH	月~土	極高	1−26	
神社でお願い	-	寄り道	神社	DG	月~土	極高	1−26	曇りの日限定
びっくりした?	-	寄り道	本屋	CF	月~土	普通	1−26	
励ましの言葉	-	寄り道	浜辺	B	月~土	極高	1−26	
相性診断	-	寄り道	ゲームセンター	A	月~土	極高	19−26	
3人でカラオケ	○	午後	駅前	BDE	日	極高	1−26	歌声で、「歌うのが好き」を選択している
子供といっしょにバスケット	○	正午	臨海公園	I以外	日	極高	5−26	
【プレゼント】バスケットボールのキーホルダー	-	休み,お昼,放課後	廊下	BCDEG	月~土	極高	20	
【プレゼント】星座の本	-	帰宅後	-	A	月~土	極高	20	
【複数】森下&木地本	-	登校時	-	CEG	月~土	まれ	2−26	
【複数】森下&高林	-	登校時	-	C' G'	月~土	低い	2−26	
【複数】森下&かすみ	-	休み,お昼,放課後	廊下	B' D'	月~土	まれ	1−26	
【複数】森下&木地本	-	休み,お昼	廊下	E	月~土	低い	1−26	
【複数】森下&高林	-	休み,お昼	廊下	FH	月~土	低い	1−26	
【複数】森下&木地本	-	下校時	-	C' G'	月~土	まれ	1−26	
【複数】森下・高林	-	下校時	-	C' G'	月~土	低い	1−26	

イベントデータ●KASUMI NANASE

イベントタイトル	画面	時間帯	場所	感情値	曜日	確率	日付	特別条件
教科書借りたぞ(チェーン1)	-	休み	2年	I'	月水金	低い	7,8,10−14	
教科書借りたぞ(チェーン2)	-	3休	-	-	月~土	極高	7,8,10−14	教科書借りたぞが発生している
開かずの教室	-	お昼	3年	H	月~土	低い	1−17	
開かずの教室(特別)	-	お昼	3年	EFH	月~土	普通	1−17	ゲームクリア回数が10回以上になっている
レコードなんてめずらしいな	○	放課後	音楽室	CFGH	月~土	極高	1−26	
ゴミ捨て	○	放課後	2廊	EH	月~土	普通	1−26	
びっくり	-	休み,お昼	3廊	DG	月~土	普通	1−26	
勉強教えてやろうか?	○	放課後	職員室	DG	月~土	普通	1−26	
理科室でキャア!	○	休み	理科室	EF	月~土	極高	9以外	
ネコを探して	-	休み,お昼	プール	CF	月~土	普通	1−26	
ニンジンキライ	○	お昼	食堂	EFH	月~金	普通	1−26	
落としたサイフ	-	休み	2年	F'	月~土	極高	1−19	
スクール水着	-	休み	プール	BE	月~土	極高	9以外	1月期のみ
雪だよ	-	登校	-	BDE	月~土	低い	1−26	2学期のみ、曇りの日限定
風でスカートがっ!	○	休み,お昼	屋上	I以外	月~土	まれ	1−26	3月期のみ、晴れの日限定
恋のおまじないの本	-	休み	廊下	DG	月~土	低い	1−26	
背中にクモッ!	○	休み	グラウンド	BCDG	月~土	極高	9以外	
風邪で早退(チェーン1)	-	休み,お昼	保健	D	月~金	極高	1−26	
風邪で早退(チェーン2)	-	帰宅後	-	-	月~土	極高	1−26	風邪で早退(チェーン1)が発生している
だーれだ?	-	休み,お昼	2廊	AD	月~土	普通	1−26	
目にゴミが・・・	○	休み,お昼	時計広場	BC	月~金	普通	1−26	
クッキー	-	お昼	2年	BE	月~金	極高	9以外	
この曲、覚えてる?	○	放課後	音楽室	A	月~土	極高	19-26	
この街が好き	○	放課後	屋上	A	月~土	極高	19-26	晴れの日限定
実力テスト中	-	3休	-	EFH	金	極高	9	
かすみ in Blue	○	寄り道	児童公園	FHI	月~土	極高	2−5	
お菓子作りの本	-	寄り道	本屋	EH	月~土	極高	1−26	
神社でお願い	-	寄り道	神社	G	月~土	極高	1−26	
ゲームセンターのぬいぐるみ	-	寄り道	ゲームセンター	CF	月~土	普通	1−26	
雨宿り	○	寄り道	児童公園	DE	月~土	極高	1−26	曇りの日限定
かすみのお菓子	-	日曜自宅待機時	-	ABDE	日	極高	1−26	お菓子作りの本で楽しみにしているを選択している
デーパートで洋服を買ったの	-	正午	駅前	DE	日	極高	1−26	
夜の電話(チェーン1)	-	夜	-	A	月~金	極高	21-26	
夜の電話(チェーン2)	-	登校時	-	-	月~土	極高	21-26	夜の電話(チェーン1)が発生している
【プレゼント】サイフ	-	休み,お昼,放課後	廊下	BCDEG	月~土	極高	20	
【プレゼント】手作りクッション	-	帰宅	-	A	月~土	極高	20	
【複数】かすみ&葵	-	登校時	-	I'	月~土	まれ	2−26	
【複数】かすみ&君子	-	登校時	-	F' H'	月~土	まれ	2−26	バス以外で登校している
【複数】かすみ&葵	-	休み,お昼,放課後	廊下	EFH	月~土	まれ	1−26	
【複数】かすみ&沢田	-	休み,お昼,放課後	廊下	-	月~土	低い	1−26	1月期のみ
【複数】かすみ&香坂	-	休み,お昼,放課後	廊下	E	月~土	まれ	1−26	2月期のみ
【複数】かすみ&高林	-	休み,お昼,放課後	廊下	CEG	月~土	まれ	1−26	
【複数】かすみ&葵	-	下校時	-	FH	月~土	まれ	1−26	
【複数】かすみ&君子	-	下校時	-	I'	月~土	まれ	3−26	
【複数】かすみ&君子	-	休み,お昼,放課後	1廊	I'	月~土	低い	1−26	



イベントデータ●AOI HATANO

イベントタイトル	画面	時間帯	場所	感情値	曜日	確率	日付	特別条件
【出会い1】こ～ら～	○	お昼	2廊	-	月～金	普通	1，2	
【出会い2】犬の散歩	○	寄り道	浜辺	-	月～土	高い	1，2	
【出会い3】宿題	-	3休	-	-	月～土	普通	1，2	葵の好みに近い
【出会い4】かすみを知らないか？	-	下校時	-	-	月～土	高い	2－12	
掃除サボるなよ	-	放課後	2年	I'	月～土	極高	1－26	葵と3回以上エンカウントしている
刺し身定食	○	お昼	食堂	EH	月～金	高い	1－26	
髪の毛切ったのわかるか？	-	休み，お昼	廊下	H'	月～金	低い	1－26	
逃げる葵	-	休み，お昼	廊下	DG	月～金	低い	1－26	
悲鳴がっ！	-	放課後	3年,職員,図書室	EFH	月～土	普通	1－26	
卓球やろうよ	○	お昼	道場	CF	月～土	極高	1－26	
ほころんでるぞ	○	休み，お昼	2年	GD	月～金	普通	12－26	葵と6回以上エンカウントしている
演劇部の練習	-	放課後	体育館	E'	月～土	普通	1－26	
うちわパタパタ	○	休み	2年	I以外	月～土	まれ	1－26	1月期のみ
霜柱サクサク	-	休み	プール	E	月～土	普通	1－26	2月期のみ
来年も	-	お昼	時計広場	EG	月～金	極高	1－26	3月期のみ
実際どうなんだ？	-	放課後	廊下	D	月～土	低い	1－26	
葵と君子が	○	休み	1廊	DE	月～土	低い	1－26	
だーれだ？	○	休み，お昼	廊下	BC	月～金	低い	1－26	
職員室へ呼び出された	-	休み	学校	C'	月～土	低い	1－26	
ヘルプッ！（チェーン1）	○	授業	-	BE	火木土	普通	7,8,10－14	
ヘルプッ！（チェーン2）	-	3休	-	-	火木土	極高	7,8,10－14	ヘルプッ！（チェーン1）が発生している
葵のおせっかい（チェーン1）	-	お昼	廊下	B	月～金	極高	19－26	
葵のおせっかい（チェーン2）	-	放課後	-	-	月～金	極高	19－26	葵のおせっかい（チェーン1）が発生している
葵のおせっかい（チェーン3）	○	下校時	-	-	月～金	極高	19－26	葵のおせっかい（チェーン2）が発生している
カレーライス争奪戦	-	お昼	食堂	BC	月～金	極高	1－26	
練習相手を	○	放課後	3年,職員室	A	月～土	極高	19－26	
励ましの言葉	-	放課後	屋上	A	月～土	極高	19－26	
考え事	○	放課後	グラウンド	A	月～土	極高	19－26	晴れの日限定
開かずの教室	-	放課後	3年	F	月～土	低い	1－17	
開かずの教室(特別)	-	放課後	3年	EFH	月～土	普通	1－17	クリア回数が10回以上になっている
ラブレター	-	下校時	-	E	月～土	低い	1－26	
実力テスト前	-	休み	廊下	EFH	月～土	普通	7，8	
ゲーセンでムキになる	○	寄り道	ゲームセンター	I'	月～土	普通	1－26	
立ち読みを注意	-	寄り道	本屋	EH	月～土	高い	1－26	
おばあちゃんのお守りを	-	寄り道	神社	E' I'	月～土	低い	1－26	
相性占い	-	寄り道	ゲームセンター	A	月～土	極高	19－26	
臨海広場で	-	寄り道	臨海公園	FHI	月～土	極高	1－26	
犬の散歩	-	午後	浜辺	E'	日	極高	1－26	
演劇の衣装を	-	午前	駅前	DG	日	極高	1－17	
【プレゼント】ゲームソフト	-	休み,お昼,放課後	廊下	BCDEG	月～金	極高	20	
【プレゼント】くつ	-	帰宅時	-	A	月～土	極高	20	
【複数】葵＆君子	-	登校時	-	FHI	月～土	まれ	2－26	
【複数】葵＆沢田	-	休み,お昼,放課後	廊下	F'H'I'	月～金	低い	1－26	1月期のみ
【複数】葵＆安藤	-	休み,お昼,放課後	廊下	E'	月～金	低い	1－26	
【複数】葵＆高林	-	休み，お昼	廊下	CEG	月～金	まれ	1－26	
【複数】葵＆君子	-	休み，お昼	廊下	BCDG	月～金	まれ	1－26	

イベントデータ●SANAE MIYAMA

イベントタイトル	画面	時間帯	場所	感情値	曜日	確率	日付	特別条件
【出会い1】危ないっ！	○	休み	1廊	-	月～土	普通	1,2,3,5	深山の好みに近い
【出会い2】写真部の深山	○	放課後	理科室	-	月～土	極高	1,2,3,5	
【出会い3】自転車の故障	-	下校	なし	-	月～土	普通	3－12	
わたしのカメラ	○	放課後	理科室	F' H' I'	月～土	極高	1－26	
居眠り娘	○	お昼，放課後	図書室	EF	月～土	普通	1－26	
おサイフ忘れちゃって	○	お昼	食堂	EH	月～金	極高	1－26	
よけてくださ～い	○	下校	-	GH	月～土	低い	1－26	
電線の鳥	-	休み，お昼	職員室	G'	月～土	極高	1－26	
写真撮影（チェーン1）	○	休み,お昼,放課後	廊下	DG	月～土	低い	9以外	
写真撮影（チェーン2）	-	下校	-	-	月～土	極高	9以外	写真撮影（チェーン1）が発生している
目にゴミが・・・	○	休み，お昼	時計広場	EF	月～土	普通	1－26	
後片づけ	-	休み	体育館	CF	月～土	普通	9以外	
カミナリ	-	休み，お昼	廊下	EF	月～土	極高	1－26	1学期のみ、曇りの日限定
氷	-	休み	時計広場	EH	月～土	極高	1－26	2学期のみ
風でスカートがっ！	○	休み，お昼	時計広場	I以外	月～土	まれ	1－26	3学期のみ、晴れの日限定
やきそばパン	-	お昼	食堂	CEG	月～金	極高	1－26	
傷の手当て	○	休み	理科室	EFH	月～土	普通	1－26	
どうですか？ わたしの写真	-	放課後	理科室	DE	月～土	極高	1－26	
ボーっとして	-	お昼	廊下	D	月～金	普通	9以外	
両替しましょうか？	○	休み	食堂	DG	月～土	極高	1－26	
だ～れだ？	-	休み,お昼,放課後	廊下	BC	月～土	低い	1－26	
ふたり乗り	○	下校時	-	B	月～土	低い	1－26	自転車以外で登校している
ウ・ワ・サ	-	放課後	1年	A'	月～金	極高	1－26	【複数】登校　深山＆健太が発生している
わたしの夢	○	放課後	1年	A	月～金	極高	19-26	晴れの日限定
励ましの言葉	-	放課後	屋上	A	月～土	極高	19-26	晴れの日限定
紙ヒコーキ	-	お昼，放課	時計広場	A	月～金	普通	19-26	
本屋大好き	-	寄り道	本屋	F' H'	月～土	極高	1－26	
神社でお願い	-	寄り道	神社	G	月～土	極高	1－26	
好きなものが	-	寄り道	コンビニ	BDE	月～土	極高	1－26	
ブランコ	○	寄り道	児童	B'	月～土	極高	1－26	
ああっ、リンゴが・・・	○	寄り道	駅前	A	月～土	極高	19－26	
被写体探し	-	正午，午後	駅前,神社以外	DEFGH	日	普通	1－26	
君子に電話	-	日曜自宅待機時	-	D'	日	極高	1－26	
実力テスト前	-	休み	廊下	EFH	月～土	普通	5－8	
【プレゼント】変なデザインの栓抜き	-	休み,お昼,放課後	廊下	BCDEG	月～土	極高	20	
【プレゼント】フォトスタンド	-	帰宅後	-	A	月～土	極高	20	
【プレゼント】ハンカチ	-	帰宅後	-	A	月～土	極高	20	
【複数】深山＆君子	-	登校時	-	DG	月～土	低い	2－26	
【複数】深山＆健太	-	登校時	-	CEG	月～土	低い	2－26	
【複数】深山＆君子	-	休み	廊下	B' D'	月～土	低い	1－26	
【複数】深山＆高林	-	休み,お昼,放課後	廊下	E	月～土	まれ	1－26	
【複数】深山＆君子	-	下校時	-	BC	月～土	まれ	1－26	

おせっかいイベントは絶対見ておきたい！ 波多野 葵

「葵のおせっかい」は、何を置いてもぜひ押さえたいイベント。また発生条件に影響しないが、かすみと同時攻略すると楽しさが倍増するぞ！ちなみに葵とかすみ両方にある「開かずの教室」イベントを見ておくと、何かいいことが…？？

よくいる場所

【休み時間】3年教室
【お昼休み】
食堂、体育館
【放課後1、2】
3年教室、食堂
【寄り道】ゲームセンター
【午前】ゲームセンター
【正午】臨海広場
【午後】浜辺



（葵のおせっかい）

序盤から感情値をアップしておきたい 深山 早苗

下校会話を1回損しないためにも、「自転車の故障」が発生する前に初顔合わせしておきたい。深山も感情値が上昇しやすいキャラだが、後半発生するイベントには高い感情値が要求される。油断せずどんどん会っておかないと後悔するぞ。

よくいる場所

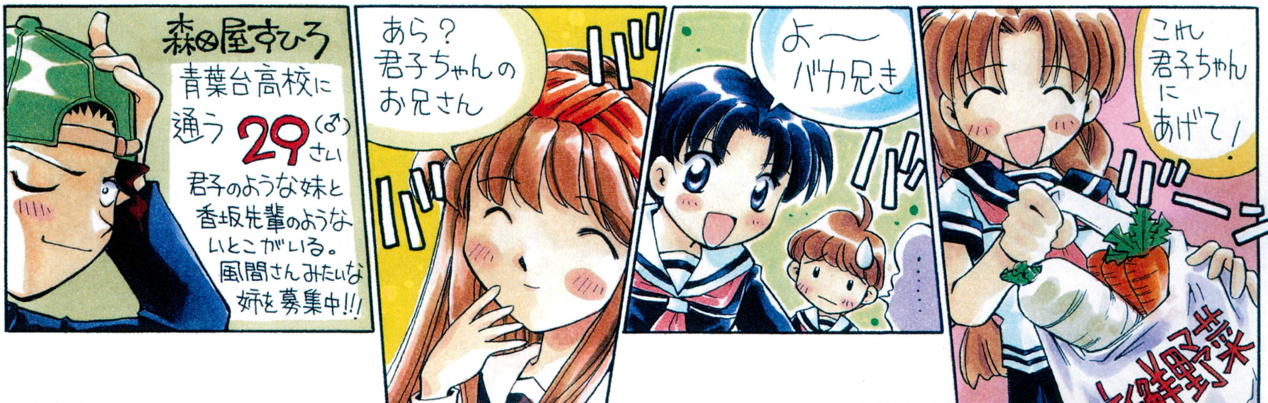
【休み時間、お昼休み】
1年教室、理科室
【放課後1、2】
理科室、1年教室、
時計広場
【寄り道】コンビニ
【午前】駅前商店街
【正午】コンビニ
【午後】本屋



！ 君子ノートでわかる女の子の感情値

イベントデータの感情値欄のアルファベット。これは君子マップでの、女の子の顔の位置を示している。それぞれ右画面の位置を目安にしており、Aが最高状態を示す。なおアルファベットにダッシュ（’）マークがあるものは、通常時より多少範囲が広く条件がやさしくなる。





出会いの場面からチェーンが始まる! 沢田 璃未

まず主人公の設定のうち勉強面だが、沢田の理想３より低くすると「朗読」の発生条件が揃う。ただし沢田は出会いの状況次第で、イベントが２パターンにチェーンする。「麦わら帽子」の方が見たければ、沢田の理想値でスタートしたい。



(麦わら帽子)

よくいる場所

【休み時間、放課後】屋上、美術室
【お昼休み】プール、屋上
【寄り道】浜辺
【午前】駅前商店街、臨海広場
【正午】浜辺
【午後】臨海広場

感情値よりもチェーンを見逃すな! 丘野 陽子

丘野もイベントチェーン型で、感情値が影響するものはほとんどない。その反面チェーンを見逃すと致命的になるので要注意。最初の出会いは、しばらくプールに行かなければ「自転車で体当たり」が発生して別ルートを進むことに。



(止めちゃおうかな…水泳部…)

よくいる場所

【休み時間、お昼休み】食堂、グラウンド
【放課後１、２】プール、食堂
【寄り道】駅前商店街
【午前】児童公園
【正午】ゲームセンター
【午後】ゲームセンター、浜辺

! 感情値の操作

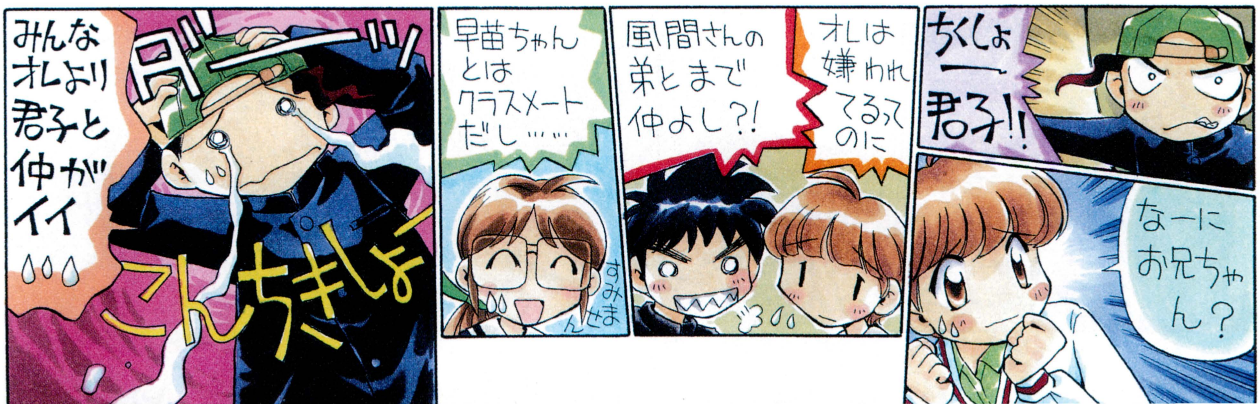
ほとんどのイベント発生条件には「感情値」が影響するが、どの女の子にも必ずC寄り、G寄りの物がある。だが意識的に、しかも両極端に感情値を操作するのは非常に難しい。大まかな方法としては、まずC寄り…つまり「なかよし」を狙う場合は、主人公の設定を女の子の理想像からなるべく外すこと。あとはプレイ中に積極的に会えば、友達関係となってC寄りになる。G寄りの「あこがれ」は、完璧な理想像にセット。むしろ序盤は会わないようにすれば、文字通りあこがれの存在となるはずだ。

イベントデータ●RIMI SAWADA

イベントタイトル	画面	時間帯	場所	感情値	曜日	確率	日付	特別条件
【出会い１】麦わら帽子（チェ１）		午前	浜辺,臨海公園	-	日	極高	4	沢田の好みに近い
【出会い１】転校生(チェーン２)	○	登校時	-	-	月～土	極高	5	【出会い１】麦わら帽子(チェーン１)が発生している
【出会い１】哀愁の転校生(チェーン３)	○	休み	屋上	-	月～土	極高	5	【出会い１】転校生（チェーン２)が発生している
【出会い１】哀愁の転校生２(チェーン４)	○	お昼	屋上	-	月～土	極高	5	【出会い１】哀愁の転校生(チェーン３)が発生している
【出会い２】転校生(チェーン１)	○	登校時	-	-	月～土	極高	5	
【出会い２】転校生(チェーン２)		下校時	-	-	月～土	極高	5	
クラブは美術室？		放課後	美術館	I'	月～土	極高	1－13	
プール裏ののらネコ	○	お昼	プール	-	月～土	極高	1－17	いつもひとり(C)が発生している
ブルマーの色	-	休み	体育館	ＥＦＨ	月～土	極高	9以外	前期のイベント
いつもひとり(C)	○	お昼	時計広場	ＥＦＨ	月～土	極高	1－17	【出会い２】転校生(チェーン２)が発生している
おばあさんと沢田	○	登校時	-	-	月～土	極高	1－17	いつもひとりが発生している
画集	○	放課後	図書室	C'	月～土	極高	1－26	後期のイベント
兄妹	-	休み，お昼	廊下	ＢＤ	月～土	低い	1－26	後期のイベント
朗読	○	授業中	-	F' H'	月～土	低い	9以外	勉強の値が３よりも小さい
焼却炉へ（C）	-	放課後	２年	-	月～金	極高	1－17	プール裏ののらネコorおばあさんと沢田が発生している
風でスカートがっ！	○	休み，お昼	屋上	I以外	月～土	まれ	1－26	晴れの日限定
ひまわり	○	お昼	時計広場	D'	月～土	極高	1－26	後期のイベント
いっしょに食べよう(チェーン１)	-	お昼	屋上	ＦＨＩ	月～金	極高	1－26	前期のイベント
いっしょに食べよう(チェーン２)	-	お昼	屋上	C' G'	月～金	極高	1－26	いっしょに食べよう(チェーン１)が発生している
早退する沢田・・・(チェーン１)	-	休み	保健室	Ａ	月～金	極高	19－26	後期のイベント
早退する沢田・・・(チェーン２)	-	夜	-	-	月～土	極高	1－26	早退する沢田…（チェーン１）が発生している
だ～れだ？	-	休み,お昼,放課後	廊下	ＢＣ	月～土	低い	1－26	後期のイベント
水着	-	休み	プール	Ｂ	月～土	極高	9以外	後期のイベント
転校って・・・	-	お昼	屋上	A'	月～土	極高	19－26	後期のイベント
セミ	-	お昼，放課後	グラウンド	ＢＥ	月～土	普通	1－26	後期のイベント
ここあいてる？	○	お昼	食堂	Ａ	月～金	極高	19－26	後期のイベント
美術部へ入部	-	休み，お昼	廊下	-	月～土	極高	19－26	入道雲そして…が発生してから、２日以上が経過している
美術部へ入部（強制）	-	下校時	-	-	月～土	極高	22－26	入道雲そして…が発生してから、２日以上が経過している
焼却炉へ(G)	-	放課後	２年	-	月～金	極高	1－17	プール裏ののらネコorおばあさんと沢田が発生している
いつもひとり（G）	○	お昼	時計広場	ＥＦＨ	月～土	極高	1－26	【出会い１】哀愁の転校生２(チェーン４)が発生している
入道雲そして・・・	○	お昼	屋上	ＡＢＤ	月～土	極高	19－26	後期のイベント／晴れの日限定
あまやどり	○	寄り道	神社	F' H'	月～土	極高	1－26	前期のイベント／曇りの日限定
ハトにエサ	○	寄り道	臨海公園	E'	月～土	極高	1－26	後期のイベント
買い物	-	寄り道	駅前	BCDEG	月～土	極高	1－26	後期のイベント
コンビニの夕飯	-	寄り道	コンビニ	ＤＧ	月～土	極高	1－26	後期のイベント
神社の木	-	寄り道	神社	ＢＣ	月～土	極高	1－26	後期のイベント
浜辺の散歩	-	正午，午後	浜辺	ＣＥＧ	日	普通	1－26	後期のイベント
いっしょにご飯を	○	日曜自宅待機時	-	A'	日	極高	1－26	後期のイベント／コンビニの夕飯が発生している
【プレゼント】水彩画集	-	休み,お昼,放課後	廊下	BCDEG	月～土	極高	20	
【プレゼント】沢田の描いた絵	-	帰宅後	-	Ａ	月～土	極高	20	
【複数】沢田＆先生	-	休み,お昼,放課後	廊下	CEFGHI	月～土	低い	1－26	

イベントデータ●YOKO OKANO

イベントタイトル	画面	時間帯	場所	感情値	曜日	確率	日付	特別条件
【出会い１】遅刻する～	-	登校時	-	-	月～土	低い	2，3	丘野の好みに近い
【出会い２】びしょ濡れ(チェーン１)	○	放課後	プール	-	月～土	極高	1，2	
【出会い２】びしょ濡れ(チェーン２)	-	下校時	-	-	月～土	極高	1，2	【出会い２】びしょ濡れ(チェーン１)が発生している
【出会い３】自転車で体当たり(チェーン１)	○	登校時	-	-	月～土	高い	3－12	
【出会い３】自転車で体当たり(チェーン２)	-	放課後	学校	-	月～土	極高	3－12	【出会い３】自転車で体当たり(チェーン１)が発生している
水着でウロチョロ(G)	-	放課後	２廊	-	月～土	極高	5－10	【出会い３】自転車で体当たり(チェーン２)が発生している
木登り	○	お昼	２年	-	月～金	極高	5－10	晴れの日限定／あたしの家はこの近く(C)が発生している
水着でウロチョロ(C)	-	放課後	２廊	-	月～土	極高	5－9	【出会い１】遅刻する～or【出会い２】びしょ濡れ(チェーン２)が発生している
海に・・・なんだ？(C型)	○	寄り道	浜辺	ＢＣＦ	月～土	普通	5－17	前期のイベント
自転車でＧＯ！	-	登校後	-	BCDEFGH	月～土	極高	5-17,19,20,21	前期のイベント／バスで登校している
肩車でネコを救出	○	休み	プール	-	月～土	極高	6－12	木登りが発生している
水着で食事？	-	お昼	食堂	-	月～金	極高	5,6,7,8,9	前期のイベント／肩車でネコを救出が発生している
水まき	○	お昼	グラウンド	-	月～金	極高	5,6,8,13,14	前期のイベント／あたしの家はこの近く(G)が発生している
だ～れだ？	○	休み	２廊	C' G'	月～金	普通	1－17	前期のイベント
髪の毛切れって言われた	-	放課後	プール	-	月～土	極高	7－13	肩車でネコを救出が発生している
神社をダーーーッ	-	寄り道	神社	ＣＥＦＧＨ	月～土	極高	8－17	前期のイベント
水泳部ってつまんない	-	放課後	２廊	-	月～金	極高	8－17	髪の毛切れって言われたが発生している
ちゃんとクラブへ行ったよ	-	登校時	-	-	月～土	極高	9－18	水泳部ってつまんないが発生している
奇抜な水着で目立つぞっ！	○	放課後	プール	-	月～金	極高	12－16	ちゃんとクラブへ行ったよが発生している
怒られちゃった…	-	休み	２廊	-	月～土	極高	14－17	【調整】丘野水泳大会が発生している
やめちゃおうかな…水泳部…	○	放課後	プール	-	月～土	極高	14－17	起こられちゃった…が発生した日
水泳部続けるよ	-	帰宅後	-	-	月～土	極高	14－17	やめちゃおうかな…水泳部…が発生している
あたしの家はこの近く（G）	-	帰宅後	-	-	月～土	極高	5－10	水着でウロチョロ（G）が発生している
あたしの家はこの近く(C)	-	帰宅後	-	-	月～土	極高	5－9	水着でウロチョロ(C)が発生している
兄妹で兄弟の話	-	休み	２廊	-	月～土	極高	7－12	あたしの家はこの近く（G）が発生している
田舎の野菜	-	帰宅後	-	-	月～金	極高	4－17	兄妹で兄弟の話が発生している
野菜のありがと	-	登校	-	-	月～土	極高	5－18	田舎の野菜が発生している
海に・・・なんだ？（G）	○	寄り道	浜辺	ＤＧＨ	月～土	普通	5－17	前期のイベント／田舎の野菜が発生している
誰かに似てる・・・その１	-	休み	２廊	-	月～土	極高	8－14	野菜のありがとが発生している
誰かに似てる・・・その２	-	下校時	-	-	月～土	極高	8－14	誰かに似てる・・・その１が発生している
最近なんか調子が・・・	-	放課後	プール	-	月～土	極高	10－17	誰かに似てる・・・その２が発生している
犬と会話	○	寄り道	児童公園	-	月～土	極高	12－17	最近なんか調子が…が発生している
誰に似ているかわかったっ！	-	学朝	-	-	月～土	極高	13－17	寄り道デートいないいないバーが発生している
見えるかな	○	お昼	屋上	-	月～金	極高	19－26	誰に似ているかわかったっ！が発生している
昼休みの水泳	-	お昼	プール	-	月～金	極高	19－26	見えるかなが発生している
田舎へ帰る？	-	放課後	屋上	-	月～土	極高	19－26	昼休みの水泳が発生している
お嫁サン	-	休み，お昼	２年	Ａ	月～金	普通	19－26	水泳部続けるよor田舎へ帰る？が発生している
わわっ、危ないっ	○	休み，お昼	屋上	Ａ	月～金	普通	19－26	水泳部続けるよor田舎へ帰る？が発生している
水着だから大丈夫	○	休み，お昼	時計広場	Ａ	月～金	普通	19－26	晴れの日限定／水泳部続けるよor田舎へ帰る?が発生している
きゅうり	○	お昼	家庭科室	I以外	月～金	まれ	1－31	
【プレゼント】新鮮野菜	-	休み,お昼,放課後	廊下	BCDEG	月～土	極高	20	
【プレゼント】腕時計	-	帰宅後	-	Ａ	月～土	極高	20	
【調整】丘野水泳大会	-	朝	-	-	月～土	極高	13－17	奇抜な水着で目立つぞっ！が発生している



イベントデータ●MAIKO KOUSAKA

イベントタイトル	画面	時間帯	場所	感情値	曜日	確率	日付	特別条件
【出会い0】香坂先輩	○	登校時	-	-	月〜土	極高	2−12	晴れの日限定
【出会い1】香坂先輩（チェーン1）	○	休み	2年	-	月〜土	普通	2−12	香坂の好みに近い／【出会い0】香坂先輩が発生している
【出会い1】香坂先輩（チェーン2）	-	下校時	-	-	月〜土	極高	2−12	【出会い1】香坂先輩（チェーン1）が発生している
【出会い2】毛糸をばらまいちゃった	○	放課後	3廊	-	月〜土	極高	2−6	【出会い0】香坂先輩が発生してる
【出会い3】今日、家庭部は休みだったかしら	-	下校	-	-	月〜土	極高	6−12	【出会い0】香坂先輩が発生してる
香坂さんは3年	-	お昼	職員室	I'	月〜土	極高	1−26	
名前	-	休み，お昼，放課後	廊下	I'	月〜土	低い	1−26	
花壇の畑！？	○	お昼	時計広場	GH	月〜土	極高	7−13	
忘れもの	-	休み，お昼	（右を参照）	EH	月〜金	普通	1−26	【場所】図書館，音楽室，美術室，理科室，家庭科室
体育の後	-	休み	グラ	G'	月〜土	極高	9以外	
やきいも	○	放課後	グラ	EF	月〜土	極高	7−13	
やきいも（カス）	○	放課後	グラ	EF	月〜土	普通	1−26	
食券が出ないのよ	○	お昼	食堂	CF	月〜金	極高	1−26	
雪ね	-	登校時	-	E	月〜土	極高	1−26	曇りの日限定
新ドリンク	○	放課後	職員，保健，美術	C' G'	月〜土	極高	1−26	
図書室のコンピュータ	○	放課後	図書室	I以外	月〜土	まれ	1−26	
お弁当	○	お昼	廊下	D'	月〜土	極高	1−26	
卒業	-	放課後	屋上	DG	月〜土	極高	1−26	晴れの日限定
おでこ	○	休み	保健室	DE	月〜土	極高	1−26	
だ〜れだ？	-	休み，お昼，放課後	廊下	BC	月〜土	低い	1−26	
励ましの言葉	-	放課後	時計広場	B	月〜土	極高	1−26	
ピアノ	-	放課後	音楽室	BE	月〜土	極高	1−26	
君子への電話	-	夜	-	BC	月〜金	普通	1−26	
進路	○	放課後	3年	A	月〜土	極高	19−26	
ティーブレイク	○	お昼	家庭科室	A	月〜土	極高	19−26	
年上	-	放課後	3年	A	月〜土	極高	19−26	
迷っちゃって・・・	-	寄り道	児童公園	EFHI	月〜土	極高	1−26	
参考書	-	寄り道	本屋	DEGH	月〜土	極高	1−26	
神社でお願い	-	寄り道	神社	DG	月〜土	極高	1−26	
サイズを計らせて、ギュッ	○	寄り道	駅前	B'C'D'G'	月〜土	極高	1−19	
カラオケ	○	寄り道	駅前	BC	月〜土	極高	1−26	
駅前で買い物	-	正午	駅前	EF	日	極高	1−26	
気分転換	-	正午，午後	浜辺	DG	日	高い	1−26	
【プレゼント】手編みマフラー	-	休み，お昼，放課後	廊下	BCDEG	月〜土	極高	20	
【プレゼント】手編みセーター	-	帰宅時	-	A	月〜土	極高	20	サイズを計らせて、ギュッで約束している
【複数】香坂＆君子	-	登校時	-	E'	月〜土	まれ	2−26	
【複数】香坂＆君子	-	休み，お昼，放課後	廊下	B' D'	月〜土	まれ	1−26	
【複数】香坂＆深山	-	休み，お昼，放課後	廊下	ABCDEG	月〜土	まれ	1−26	
【複数】香坂＆君子	-	下校時	-	FH	月〜土	まれ	1−26	

イベントデータ●KAORI NAKAZATO

イベントタイトル	画面	時間帯	場所	感情値	曜日	確率	日付	特別条件
【出会い1】ホームルーム	-	学朝	-	-	月〜土	極高	5	
【出会い2】バスでの出来事（チェーン1）	○	登校時	-	-	月〜土	極高	2，3	中里の好みに近い／バスで登校している
【出会い2】学園祭実行委員だったのか…（チェーン2）	-	授業中	-	-	月〜土	極高	2，3	【出会い2】バスでの出来事（チェーン1）で中里を助けている
【出会い2】今朝はごめん（チェーン3）	-	3休	-	-	月〜土	極高	2，3	【出会い2】学園祭実行委員だったのか…（チェーン2）が発生している
【出会い3】地味な中里	-	休み	2年	-	月〜土	普通	1−3	
プリント運び	-	休み	職員室	-	月〜土	極高	6−10	【出会い1】ホームルームor【出会い2】今朝はごめん（チェーン3）が発生している
学園祭の出し物	○	放課後	2年	-	月〜土	極高	7−12	プリント運びが発生している
中里と他校の少女	○	寄り道	駅前	-	月〜土	極高	7−12	学園祭の出し物が発生している
だめだった中里の提案	-	放課後	図書室	-	月〜土	極高	8−13	中里と他校の少女が発生している
放課後の教室で	○	放課後	2年	-	月〜土	極高	9−14	だめだった中里の提案が発生している
ケーキを習う中里（G）	-	放課後	家庭科室	-	月〜土	極高	10−15	放課後の教室でが発生している
ケーキを習う中里（C）	-	放課後	家庭科室	-	月〜土	極高	12−15	ポスター貼りが発生している
中里のこと（G）	-	帰宅後	-	-	月〜土	極高	10−15	ケーキを習う中里（G）が発生している
中里のこと（C）	-	帰宅後	-	-	月〜土	極高	12−15	ケーキを習う中里（C）が発生している
コーヒーと紅茶の本とがんばる理由	○	放課後	図書室	-	月〜土	極高	12−16	中里のこと（G）が発生している
みんなの協力を要請っ！	○	放課後	2年	-	月〜土	極高	13−16	寄り道デートふたりで買い物＆コーヒーと紅茶の本とがんばる理由が発生している
倒れた中里	○	休み	保健室	-	月〜土	極高	17	みんなの協力を要請っ！が発生している
みんなの協力	○	放課後	学校	-	月〜土	極高	17	倒れた中里が発生している
学園祭の翌日	-	学朝	-	-	月〜土	極高	19	学園祭を中里とすごしている／みんなの協力が発生している
本の返却の催促	-	お昼	2年	-	月〜土	極高	5−9	【出会い3】地味な中里が発生している
本はどこにある？	-	帰宅後	-	-	月〜土	極高	5−9	本の返却の催促が発生している
本の返却	○	放課後	図書室	-	月〜土	極高	6−10	本はどこにある？が発生している
危ないっ！	○	寄り道	駅前	-	月〜土	極高	7−12	本の返却が発生している
独りで読書	○	お昼	時計広場	-	月〜土	極高	8−13	晴れの日限定／危ないっ！が発生している
学園祭の実行委員	-	休み	2年	-	月〜土	極高	9−14	独りで読書が発生している
ポスター貼り	○	お昼	2廊	-	月〜土	極高	10−15	学園祭の実行委員が発生している
だ〜れだ？	-	休み	2廊	-	月〜土	極高	14−17	寄り道デートふたりで買い物＆実行委員をやっている理由が発生している
実行委員をやっている理由	-	放課後	図書室	-	月〜土	極高	13−16	中里のこと（C）が発生している
新たな目標	○	放課後	図書室	A	月〜土	極高	19−26	
ないしょの読書	-	休み，お昼	時計広場	A	月〜金	極高	21−26	新たな目標が発生している
男が好きな女の子のタイプ	-	放課後	2廊	A	月〜土	極高	21−26	ないしょの読書が発生した翌日
牛乳	○	お昼	食堂	A	月〜金	極高	21−26	男が好きな女の子のタイプで「スタイルの良い女の子」を選択した
丘野のまね	-	休み	2廊	A	月〜土	極高	21−26	男が好きな女の子のタイプで「明るい女の子」を選択した
バカだなぁ（牛乳編）	-	放課後	廊下	A	月〜土	極高	21−26	牛乳が発生している
バカだなぁ（丘野のまね編）	-	放課後	廊下	A	月〜土	極高	21−26	丘野のまねが発生している
【プレゼント】国語辞典	-	休み，お昼，放課後	廊下	BCDEG	月〜土	極高	20	
【プレゼント】オルゴール	-	帰宅後	-	A	月〜土	極高	20	

比較的攻略はスムーズに…？ 香坂 麻衣子

「図書室のコンピュータ」を除けば、イベントデータ中のほとんどの画面を、1プレイで見ることが可能。香坂はその性格から表情で感情を把握しにくいので、君子マップでの確認は必須。感情値が上昇しにくいので積極的に会うように。

よくいる場所

【休み時間、お昼休み】
3年教室、家庭科室
【放課後1、2】
家庭科室
【寄り道】駅前商店街
【午前】本屋
【正午】コンビニ
【午後】駅前商店街


（図書室のコンピュータ）

チェーン分析によってシナリオが全然変わる 中里 佳織

中里のチェーンイベントの場合、シナリオはもちろん、告白イベントの内容も大きく変わる。すべて出会いのパターンで決まるので、序盤にバス通学を選ぶかよく考えよう。感情の条件がほぼ皆無なので、全イベント制覇は1番楽かも。

よくいる場所

【休み時間】
図書室、職員室
【お昼休み】
図書室、2年教室
【放課後1、2】
図書室、2年教室
【寄り道】本屋
【午前、正午】浜辺
【午後】本屋

（新たな目標）



イベント画面コンプリートへのポイント

瑞木あゆみ

瑞木もチェーン型で、感情値はさして影響しない。陸上部のマネージャーという立場から、グラウンドと体育館を重点的に調べるといいかも。また1年廊下でも、瑞木とよく会えるはずだ。

イベント画面コンプリートへのポイント

風間こだち

やはり全期間通して1番会えるのは道場。あと家が駅前商店街にあるので、積極的に立ち寄ってみるといい。風間は発生イベントに感情値が要求されるタイプだから、君子マップに要注目！

！ 廊下で女の子と出会うには？

学校内の移動範囲には「廊下」という項目はない。ではどうすれば廊下に行けるのか…？ 廊下は各学年の教室と、音楽室、美術室、理科室、家庭科室、保健室とつながっている。例えば休み時間に図書館に行っているとき、お昼休みに先述の場所を選んでいれば廊下を通過することに。そのとき運が良ければ、「廊下」のイベントが発生するわけだ。また○年廊下とある物は、その学年の教室と、先述の場所を行き来したときに限定される。どの場合も、対象の場所以外を行き来しても廊下には行けない。

■構成・文／藤田よしのり



独特なタッチで描かれた女の子8人の魅力に注目!!







キャラクターデザイナー・NOCCHIインタビュー

8人の女の子がうまれるまで

北へ。White Illumination
■ハドソン■3月18日■5800円
■トラベルコミュニケーション■1人プレイ

このゲームの女の子を初めて見たとき、その独特なタッチに注目し、そして魅了された人も多いだろう。その産みの親であるNOCCHI氏の話を通して、キャラクターグラフィックの誕生秘話や秘密に迫る。

GAME SYSTEM 北海道で出会う女の子たちとの、8つのドラマ

ゲームシステムの基本はコミュニケーション・ブレイク・システム(C.B.S)で、北海道に実在する観光スポットを旅行。各地で出会う8人の女の子との交流を楽しむ。女の子とは主に会話でコミュニケーションを取るが、会話の一定の場所に「ブレイクポイント」を用意。そこでボタンを押すと選択画面になって話題を変更でき、そのタイミングや選んだ話題によって女の子に与える印象が変わるのだ。仲良くなった女の子とは、冬にもう1度再会できるぞ。





↑→ブレイク可能な所はひと目でわかるときと、そうでない場合がある。うまく接すればデートでカラオケを楽しんだり、何種類かのミニゲームを遊ぶこともできちゃう！



→しかし対応をミスしたり、相手のことをよく考えてあげないと、すぐに嫌われて最悪の事態に!?

1枚のポスターとイメージ漫画 そこからキャラクター像が具現化していった

各女の子のキャラクター像は NOCCHI氏の意見を採用

——事前にハドソンの人から聞いた話では、『北へ。』企画立ち上げの際、レッドカンパニー、ハドソンの開発スタッフが泊まり込みで合宿をしたらしい。まずはそのときの様子を聞いてみることにした。

NOCCHI　ええ、3日間ぐらいのその合宿でキャラクターの全体像は、ほぼ決まりました。僕はイメージポスターを1枚描いて、それだけを合宿に持っていって。それを見ながら「こういう娘もいるよね」と意見を出し合いながら、その案を元に絵を描いていきました。

——合宿前の段階では、ゲームの内容や世界観は把握されていたんですか？

NOCCHI　いえ、全然。タイトルと北海道が舞台ということは、広井王子(以下広井)さんが話していましたが…。ポスターも特に「描いてくれ」とは言われていなかったんですが、当時僕は仕事をしていなかったので、「何かやっておかないとまずいな」と、聞いていたイメージで描いてみたんです(笑)。

——ではそれを皆で見ながら、8人の女の子を考えていったわけですね。

NOCCHI　ポスターはあくまでイメージで、皆の前でバッと広げて「おお〜」と見たあとにすぐ丸められちゃいました。頑張って描いたのに、もうちょっと見て欲しかったなあとその時は思いましたが(笑)。

——そのポスターには、どんな絵が描かれていたんですか？

NOCCHI　女の子3人がラベンダー畑に立っている絵を。北海道が舞台ということで、一面が紫のラベンダー畑で、地平線や大きな空が…絵ハガキに登場するようなイメージで描きました。葉野香と琴梨とめぐみは、ポスターの絵の3人が原型になっていますね。

——それを見ながら、どういった感じで8人の女の子を考えられていったのでしょうか。

NOCCHI　世間話をしながら、「こういうのもいいんじゃないか」と言われたら「そうですね」といった感じで進行していって。その横で、僕が落書きをしながら形を作っていきました。

——合宿の段階で、NOCCHIさんの意見が反映されたキャラはいるんですか？

NOCCHI　外見は、ほぼ僕の意見が反映された形になっています。結局、嫌な絵は描かないし、描く絵はどれも自分の好みになっていますから。

——服装については？

NOCCHI　服装は量が多かったのであとから考えました。それに、すぐ描けるような服装は性格に合っていなかったり、デザイン的にいまひとつだったりして「使えない」ですから。

——ゲーム中に女の子が着ている服装は、どれもカワイイものばかりですね。服装のデザインは勉強されたりしたんですか？

NOCCHI　元々ファッション雑誌を見るのが好きなので、特別勉強はしませんでした。

——各女の子の性格は、合宿の段階で固まっていたんですか？

NOCCHI　何人かはできていましたが、ほとんどは決まっていませんでしたね。広井さんは絵を見て漠然と性格は考えていたようですが、合宿では年齢や職業を決めたぐらい。だから僕も全然イメージがなかったので、「こんな感じでどうかな」と1キャラごとに1ページの漫画を描いてみたんですよ。それが大体イメージとして採用されました。

——つまり『北へ。』のキャラクター設定は、NOCCHIさんの絵から生まれたわけですね。その漫画というのは、どんな内容を？

NOCCHI　表情やセリフも付けて、「こういうことを話す女の子なんだよ」とわかるように。漫画だと2、3コマで全体のイメージがすぐわかりますから。

——しかし性格設定もわからない状況で、1ページも漫画を描くのは難しいと思いますが？

NOCCHI　キャラクターを描く時点で「このキャラクターはこういう性格」と、自分なりのイメージを考えると楽しく描けるんですよ。

Character Designer



●1974年8月25日生まれ
●B型
レッドカンパニーに所属し、『北へ。』のキャラデザインがデビュー作となる。趣味はカメラやオーディオで、広井王子氏と見事に趣味が合うらしい。「とにもかくにも初めての大仕事ですので、頑張っています。めちゃめちゃ辛いけど、それで少しでもこの子らが可愛くなるなら全然へっちゃらです!! 多分…。こんな僕ですが、どうぞよろしくお願いします」(NOCCHI氏談)

実録 合宿はこうやって行われた!?

合宿は97年の10月中旬に湯河原温泉で、広井さんやハドソンのスタッフが集まって行いました。「親戚の女の子…やっぱり料理がうまいんだろうな…」と広井さんがイタコのように呟き、NOCCHIさんがスラスラとビジュアル化して女の子のデザインが決定。タイトルやゲームコンセプトもこの合宿で決まりました。(脚本担当・ハドソン長山氏)



主人公を「お兄ちゃん」と呼ぶ寂しがり屋

HARUNO KOTORI
MAIN CHARACTER 01 春野琴梨
CV：千葉紗子

【プロフィール】
主人公の親戚。札幌にある大里高校の1年生で、テニス部に所属している。おとめ座のO型。

【趣味・特技】
春野家の家事全般を1人で担当しているため、料理は得意。しかし勉強はちょっと苦手で、自分の考えや言いたいことを相手に伝えるのも不得意な印象を受ける。

「ヒロイン役で主人公の親戚という設定だったので、僕の中で1番カワイイ女の子の素材を集めてみました。タレ目っぽくてフワフワ髪、はかなげな印象で。あと声が印象的で、今までになかった、夢に出てきそうな声が素敵です(笑)」(NOCCHI)



KAWAHARA AYU

いつもニコニコ元気印!! でも感受性は人一倍強い

落書きから生まれるアイデアを記号化してキャラを生み出す

──ゲーム中には8人女の子が登場するわけですが、どのような差別化を？

NOCCHI　最初は、目やマユ毛の描き方を変えたりします。特に顔は「記号」の集まりですから。あと「このキャラクターは絶対こんな表情はしない」といったことを決めて描くようにしていますね。

──NOCCHIさんは今回初めてゲームのキャラクターデザインを担当されたそうですが、この仕事に対してどのような感想を持たれましたか？

NOCCHI　今は特に時間との戦いですね。量的な物と、締め切りまで納得のいく絵を描けるかという。時間のあるうちは1枚の絵を完成させる前に結構、落書きを描いていましたが、途中からはその余裕もなくなってしまいましたから。でも仕事は面白いと思っているので、嬉し苦しという感じですか（笑）。

──絵を描くときは、かなり落書きをしてそこから案が浮かんでくる方なんですね？

NOCCHI　僕はそう思っていないんですけど、人に言わせるとヒマさえあれば落書きしていると言われますね。それも無意識に、大体は女の子ばっかり（笑）。

──キャラクターを描かれる際、1番気を使われる部分はどこですか？

NOCCHI　目ですね。人が絵を見るときも、まず目に注目が行きますしね。あと僕の絵は、あまりキッチリ描かないタッチなんですよ。写真でも、ある1点がキッチリと撮られていれば、周りがぼやけていてもそれが逆にいい感じになりますよね。それと同じように、まず最初に注目される目に力を入れるようにしています。

──NOCCHIさんが描かれるキャラクターは、どれもオデコが広い印象を受けますが。

NOCCHI　オデコが広い娘が好きなんですよ。でもちょっと広すぎかな…とか最近思ったりしていますが（笑）。

MAIN CHARACTER 02 川原　鮎

CV：広橋佳以

【プロフィール】
琴梨とは親友で、同じ大里高校の1年生。テニス部に所属。ススキノにあるすし屋の娘。水瓶座のAB型。

【趣味・特技】
子供の頃店の常連に歌を誉められて以来、ミュージシャンに憧れを持っている。最近は作曲にも興味を持っているらしい。趣味はもちろんカラオケ。思ったままを言葉にするところがある。

「イメージは琴梨と対極というか、友達の路線。ショートカットで活発で、人を引っ張る性格で。でも見た目で印象がほとんど決まっていたから、この娘だけ漫画を描かなかったような気がします。」（NOCCHI）



↑やはり女の子が1番可愛く見える所といったら、目だよね。NOCCHIさんのこだわりは、ゲーム画面でも強調されている。

開発初期段階のラフスケッチ例

春野琴梨



↑ゲーム中でもなかなか見られない、カワイイ水着姿。高校1年生にしてはスタイルが…と思わなくもないが、実際にはどうなったのかな？

桜町由子



↑由子らしい、動きのある勇ましいシーン。アングルのせいか、決定稿とは髪型が少し異なる印象を受ける。

↓クリスマスツリーに見とれながらも、寂しさを覚える薫。一緒に祝う相手が欲しくなる。

椎名　薫





↑ガラス工房で作業中のターニャ。その真剣な眼差しは美しさすら覚えるが、やはり満面の笑顔も見たくなるところ。

↓川原だけは決定稿より大人びて見える。琴梨に合わせてそうなったのかな？



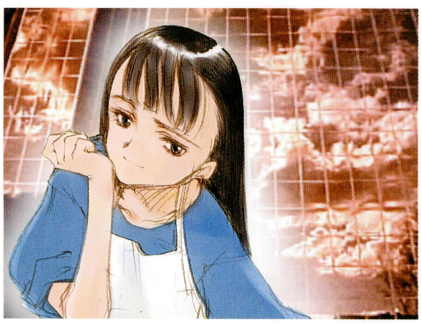
川原　鮎

──『北へ。』に登場する女の子の中では、誰が1番描いていて楽しいですか？

NOCCHI　よく描くキャラクターは、髪型が簡単だからめぐみですね（笑）。それと琴梨もよく描きますけど、最近は葉野香が描いていて楽しいかな。昔はカワイイ系ばかり描いていたから、最近になって違うタイプの女の子の魅力に目覚めまして。新鮮な絵が楽しいんですよ。

──では、ある程度大人のキャラクターを描くとき注意される点はどんな所ですか？

NOCCHI　輪郭をあまりぷにぷにしないように、鼻もチョンと小さくならないようにして。それと頭身を普段の絵より大きく描くわけですが、どうしても顔が大きくなってしまうので注意しています。こういう変なこだわりは、本人しかわからないでしょうけど（笑）。



↑鉛筆線がハッキリとわかる、NOCCHIさんの絵。メリハリのある絵が要求されてきたゲームの世界では、斬新の一言だ。

青い瞳を持つ彼女がこれまで見てきたものは…？



MAIN CHARACTER 03 ターニャ・リピンスキー

CV：坂本真綾

【プロフィール】
小樽にあるガラス工房「運河工藝館」で働く、16歳のロシア人の女の子。射手座のA型。

【趣味・特技】
同じガラス職人だった父親が、形見に残したペンダントの色「ツヴェト・ザカータ」(ロシア語で、夕焼けの赤)を再現しようと、日夜研究している。趣味は散歩。芯が強い性格。

「最初に暗い性格で伏目がち、はかなげな雰囲気というイメージがあって描きました。金髪は好きですが(笑)、オールバック系の髪型で可愛く描くのは難しいんです。でも僕の得意なジャンルのキャラなので、描くのは楽しいですね」(NOCCHI)

MAIN CHARACTER 04 桜田由子

CV：南央美

【プロフィール】
千歳にある、航空自衛隊の基地に勤める広報官。年齢は20歳。蟹座のB型。

【趣味・特技】
大のメカ好きで、750ccのアメリカンタイプのバイクを愛用。また趣味はカメラだが、これも撮影よりは機能美に惚れ込んでいる。本人は普通と思っているが、かなり大食い。

「自衛隊の制服がわからなかったので、最後まで悩んだキャラクターです。1番最後に描いたので、他のキャラクターと似ないようにしたら、こんな髪型になりました。もし合宿で描いていたらこうは…。イメージ的には活発な感じです」(NOCCHI)

豪快な性格で楽しませてくれる自衛隊の広報のお姉さん



↓グラス片手にスリットの入ったドレス姿と、「不良」の設定が前面に。長い黒髪がまた、彼女特有の雰囲気を匂わす。



左京葉野香

愛田めぐみ



↑子供の頃の絵らしく、意外にやんちゃな性格だったのかも。北海道の大草原が1番似合うキャラかもしれないね。

↓決定稿より幼い顔で、コスプレ姿もおとなしめ。コスプレには試行錯誤があったようだが、その結果は決定稿で(笑)。



里中　梢

独特なタッチのイラストの秘密は，その色の塗り方にあった!!

——そういえば個人的な趣味でもCGで絵を描かれるそうですが、『北へ。』の制作時に役に立ったことはありましたか。

NOCCHI　自分が描いた画像から色のデータをゲーム画面にそのまま移せるので、それは役に立ちました。色指定をしなくても、画像上のデータからスポイト機能で吸い出せばいいわけですからね。それに実は、ウチには絵の具がないんですよ（笑）。

——それはCGが中心の絵描きさんならではですね。キャラクターの絵はいつも何を使って描かれるんですか？

NOCCHI　鉛筆です。

——NOCCHIさんの絵は、鉛筆線を活用した独特なタッチが印象的ですが、影響を受けた作家さんなどは？

NOCCHI　結城信輝さんや、高河ゆんさん、車田正美さんなどを。車田正美さんは、最初に絵を模写した人なので。

——もう１つの絵の特徴として、体の線が淡く、独特なタッチになっていますよね。

NOCCHI　１度線を描いたあと色を塗るときに、線を塗りつぶしてしまうので。そのあとにもう1度線を色で描き直しているんですよ。

——つまり色で塗りつぶれることを前提に線を描くわけですね。すると最初は線が太かったりするんですか？

NOCCHI　いえ、鉛筆線だから細いですよ。コンピュータCGだと普通は線の上に色だけのレイヤー（別々のシートに描いた絵を重ねて、1枚の絵にする処理）を重ねて、線をつぶさないように塗るわけですが。僕は下絵が汚くて、そういう方法ができないんです（笑）。だから僕の場合は、絵をパソコン上に取り込んで色を塗るだけ。レイヤーはほとんど使いません。

——それは珍しい方法ですね。レイヤーで分けて色が塗れることが、CGの利点の1つでもあるわけですから。

NOCCHI　友達が言うには、アクリル絵の具で塗っているのと変わらないらしいですが。『北へ。』の企画がスタートする1年前ぐらいから、そういう塗り方になったのかな。

——そういう特殊な絵だと、実際にゲーム上で動いている物を見るまで、画面上でどう表現されるか心配だったのでは？

NOCCHI　最初に見たときは安心しましたよ。止め絵で見ると、どうしても自分の絵とのギャップがありますから。他の人が見ても気にならない部分でも、つい気になりますからね（笑）。でも実際に動いて声優さんの声が付くと、ほとんど気にならなくなりました。

——最初にキャラクター案を考えられたとき、ゲーム画面に登場することを意識された点はあったのでしょうか？

NOCCHI　最初はありませんでしたが、途中で「これじゃダメだ」と気がつきましたね（笑）。やっぱりゲームは大勢で作るわけだし、みんなに描きやすいキャラクターじゃないと。これはとても勉強になりました。

——各キャラクターの声を実際に聞いてみて



知的でクールな女性だからこそ その笑顔は千金の価値を持つ

MAIN CHARACTER 05 椎名　薫

CV：榊原良子

【プロフィール】
札幌にある、北海大学(架空の大学）の大学病院で働く研修医。24歳でゲーム中では最年長。蠍座のO型。

【趣味・特技】
趣味はドライブ(フィアットバルケッタを所有）と読書。特に読書は、日常生活からの逃避や癒しの道具として。常に何かの本を携帯している。

「僕が最初に描いた絵ですが、榊原さんの声になると勝手に決めて、そのイメージだけで描きました。タレ目なのは、伏目がちになるから憂いた深みのある表情を出しやすいから。口元のホクロは絵を描いているとき、横から広井さんが鉛筆でポンと。「これでOK」と決まりました（笑）」（NOCCHI）



キミははたして眼帯を取った 彼女の本当の姿が見られるか!?

MAIN CHARACTER 06 左京葉野香

CV：川澄綾子

【プロフィール】
札幌にある猪狩商業高校の2年生で、近所でも有名な不良。夜は実家のラーメン屋を手伝っている。牡羊座のB型。

【趣味・特技】
実は編物が得意で、子供の頃母親から教わったらしい。だが「ガラじゃない」と決め付けているため、自分では「趣味も特技もない」と言いきっている。「どうせ〜でしょ？」が口癖。

「眼帯は広井さんの「付けて」の一言で。目とマユ毛を直線的にして可愛っぽくないように、しかしどこかカワイイ部分を見せなくてはならない所が難しかったですね」（NOCCHI）

どんな感想を持たれましたか？

NOCCHI　キャラクターを描いているとき声優さんの希望を書いていて、榊原さんと坂本さん、大谷さんの3人は僕の希望が採用されました。最初に広井さんに「希望を書いておけば採用されるかもしれないよ」と言われて、それならと書いておいて（笑）。

――では各キャラクターの考案の際には、希望する声優さんの声のイメージも影響が…？

NOCCHI　多少はありましたね。頭の中でキャラクターを考えているときは、その声でセリフを会話していたりしますから。

――もうすぐゲームが発売されますが、プレイする際にプレイヤーにぜひ見て欲しい部分はどこかありますか？

NOCCHI　素直に遊んで頂ければいいと思いますが。キャラクターを描いている立場からは、こだわるべき部分はこだわっていますので、そういう部分は見てもらえればわかると思います。でも実際にプレイしてもらって、「こだわっていない」と言われてしまえば、それまでなんですけどね（笑）。

――本日はどうもありがとうございました。

マニア系の趣味を多く持つ コスプレ大好き女子高生



MAIN CHARACTER 07 里中　梢

CV：豊口めぐみ

【プロフィール】
札幌にある大里高校の２年生。テニス部に所属しているが、幽霊部員状態。獅子座のAB型。

【趣味・特技】
ゲームにパソコン、アニメや特撮も好きないわゆる「オタク」な趣味の持ち主。またコスプレもよくするらしい。絵を描くのが得意で、将来はゲームデザイナーになる夢を持っている。

「最初はソバカスをつけていましたが、あまりにもありがちなので「やめておけ」と言われて（笑）。まだ表情しかないときに、それを見た広井さんが「この娘はオタクだね」と言ってオタクという設定が決まりました。あとこの絵を描いていた頃、ネコ耳にハマッていたんですよ（笑）」（NOCCHI）

MAIN CHARACTER 08 愛田めぐみ

CV：大谷育江

【プロフィール】
美瑛に住む中学３年生。両親が牧場を経営していて、その手伝いもよくする。牡牛座のO型。

【趣味・特技】
趣味は絵葉書集めで、そこに描かれているような外国に憧れを持っている。また夜空の星を見るのも好き。

「絵的には、幼っぽく元気なイメージを狙って。これで大谷さんが声を担当していれば、完璧ですよね（笑）。この娘だけゲーム中の基本表情に、ほっぺに赤が入っているんですよ」（NOCCHI）

ちょっと幼い面が目立つけど そこがまた何ともカワイイ



PRESENT

NOCCHI氏のサイン色紙を１名様にプレゼント。巻末のアンケートハガキ最後の希望商品品覧に「北へ。色紙」と記入して応募して下さい。締切は3月末実消印有効です。

「レイヤー」をほとんど使わない絵とは…？

2Dキャラと実写映像のマッチング。しかも淡い色を基調とした、独特なタッチのキャラ絵をゲームで使えるようなったのは、ドリームキャストの性能が大きく寄与していることは間違いない。だが実際に画像処理を担当している、開発スタッフの努力も並大抵ではなかったと思う。そのへんの苦労話を、ハドソンで美術監督を担当した角谷氏に聞いてみた。



↑やはりNOCCHIさんも１番こだわっている、目を再現するのが難しかった様子。プレイの際は要注目！

「NOCCHI氏のキャラクター設定における目の描き込みの繊細さ、アナログ的な表現を求める色の塗り方など…。個人のクセが出やすい部分をゲームのグラフィックに活かせられるかが、特に気を遣いました。スタッフの中で、グラフィックのイメージを統一するのも大変な作業でしたね。なにしろ、動画の枚数が今までの範囲を大きく超えていたから、気が遠くなったこともしばしば。服装のデザインもオーソドックスのように見えて、意外に大胆であり個性的。NOCCHI氏から『色のグラデーションにも気を使って欲しい』と注意事項がありましたし、柄モノの作画は、見た目より結構苦労しました」

それとカラオケシーンなど特殊背景を使うシーンでは、いつも以上に背景とキャラの合成作業に気を遣ったとか。こんなスタッフの努力があってこそ、NOCCHIさんの絵の魅力が十分楽しめるわけだね。

■構成・文/藤田よしのり

ときめきメモリアル POCKET

カルチャー&スポーツ編に登場する女の子全員のイベント発生条件を公開!!

カルチャー編 木漏れ日のメロディ スポーツ編 校庭のフォトグラフ



新キャラ3人はもちろん、なんと既存キャラも新イベントが楽しめることを知っていたかな？　その発生条件を完全公開するので、本編とどう変わっているかチェックだチェック!

GB **ときめきメモリアルポケット**
カルチャー編　木漏れ日のメロディ
スポーツ編　校庭のフォトグラフ

■コナミ■発売中■4300円
■シミュレーション
■1人プレイ■通信ケーブル対応

▼藤崎詩織

イベントタイトル	発生期間	発生期間	女の子の状態	その他の条件
一緒に登校	全期間	低い	ときめき	
相合い傘	毎年6月～9月	低い	ときめき	
近所の公園	毎年9月～11月の休日	確実	ときめき	デートスポットに「近所の公園」を選択
観覧車	毎年11月～翌2月	確実	友好、ときめき	デートスポットに「遊園地」、「観覧車」を選択
クリスマス	毎年のクリスマスイブ	確実	友好、ときめき	伊集院邸のパーティ後。詩織の傷心度が低い
二人の誕生日	97、98年の3月1日～4月3日	確実	友好、ときめき	発生期間内で主人公と詩織の誕生日が一緒
幼少期の思い出	97年8、10月、98年3月	確実	無条件	それぞれ夏、秋、春の思い出を3パターン見られる
きらめき中央公園	98、99年3月～5月の休日	確実	無条件	デートスポットに「きらめき中央公園」を選択
食中毒	98、99年8月の夏合宿中	まれ	無条件	主人公と詩織が同じクラブに所属している。詩織の傷心度が0に
ウォータースライダー	98、99年7～8月の休日	確実	やや友好、ときめき	デートスポットに「プール」を選択

藤崎詩織だけは…？

詩織だけはカルチャー、スポーツ編のどちらにも登場。イベントの発生条件、内容も完全に一緒なので、混乱することなく付き合えるぞ。



個性的な女の子がいっぱい!!
カルチャー編

こちらは紐緒さんが登場するが、ついに1999年を迎えて世界征服の野望を実行。それを阻止せんとする和泉さんとの対決が、両者のイベントで楽しめるのが必見だ! 他にも朝日奈さんに鏡さんなど、個性的な娘ばかりで目が離せない。

ここに注目されてるぞ!!

【和泉恭子】
理系、運動、根性
【如月未緒】
文系、容姿
【片桐彩子】
芸術、容姿
【早乙女優美】
運動、雑学、容姿
【朝日奈夕子】
雑学、容姿
【鏡魅羅】
芸術、雑学、容姿
【紐緒結奈】
理系、容姿



←地球の運命をかけてついに和泉と紐緒2人が対決。はたしてその結末、そして地球は？

はたして地球の運命は!?

▼和泉 恭子

イベントタイトル	発生期間	発生期間	女の子の状態	その他の条件
そのケガ？	97年5月以降	確実	無条件	紐緒のヒーローショウイベント発生翌日
ヒーローショウ	毎年3～5月の第1日曜日	確実	友好的	遊園地でヒーローショウを「いいから行こうよ」を選択。失敗イベント
スランプ	毎年6月～9月	低い	ときめき	失敗イベントを2つ以上見ていると発生
落とし物	97年10月～98年4月	低い	友好的	1人で下校中に近所の公園で発生。失敗イベント
総帥登場	98年5月～99年6月の休日	まれ	無条件	2人でデート中、まれに伊集院が現われる
きらめき中央公園	98、99年6月～8月の休日	確実	友好、ときめき	デートスポットに「きらめき中央公園」を選択
正義の味方	98年9月～11月の休日	確実	無条件	デートスポットに「ショッピング街」を選択。負けると失敗イベント
尾行	99年2月～5月	確実	友好的	紐緒が登場している。失敗イベント
ハルマゲドン	1999年7月	確実	友好、ときめき	紐緒が登場している

▼如月 未緒

イベントタイトル	発生期間	発生期間	女の子の状態	その他の条件
体育祭	毎年6月の体育祭当日	確実	ときめき	体育祭で「二人三脚」、誘いに「いいよ、よろこんで」を選択
海	毎年7月～8月の休日	確実	無条件	初めて海でデートする
食中毒	毎年8月の夏合宿中	まれ	無条件	主人公と如月が同じクラブに所属している。如月の傷心度が0に
図書館	毎年9月～11月の休日	50%	無条件	デートスポットに「図書館」を選択
本運び	毎年10月～翌5月	低い	ときめき	
映画館	98年12月～翌2月の休日	確実	無条件	デートスポットに「映画館」を選択
絶叫マシーン・ビビール	99年3月～5月	確実	無条件	デートスポットに「遊園地」、ビビール選択後「絶対乗るの」を選択

▼片桐 彩子

イベントタイトル	発生期間	発生期間	女の子の状態	その他の条件
プールさぼり	毎年6月～9月	低い	ときめき	
海	毎年7月～8月の休日	確実	無条件	初めて海でデートする（傷心度アップ）
食中毒	毎年8月の夏合宿中	まれ	無条件	主人公と片桐が同じクラブに所属している。片桐の傷心度が0に
修学旅行	98年9月の修学旅行期間中	確実	無条件	行き先に「沖縄」を選択して自由時間を一緒に行動する
プラネタリウム	98、99年12月～翌2月の休日	確実	無条件	デートスポットに「プラネタリウム」を選択
カラオケ	99年3月～5月の休日	確実	無条件	デートスポットに「カラオケ屋」を選択
ガーギー展	99年9月～11月の休日	確実	無条件	デートスポットに「美術館」を選択

▼早乙女 優美

イベントタイトル	発生期間	発生期間	女の子の状態	その他の条件
食中毒	毎年8月の夏合宿中	まれ	無条件	主人公と優美が同じクラブに所属している。優美の傷心度が0に
遊園地	98、99年4～5月の休日	確実	無条件	デートスポットに「遊園地」を選択
手作り弁当	98、99年6月～9月	低い	ときめき	虹野の「手作り弁当」イベント発生済
きらめき中央公園	98、99年7月～8月の休日	確実	友好、ときめき	デートスポットに「きらめき中央公園」を選択
プロレス観戦	98、99年11月の休日	確実	無条件	デートスポットに「スタジアム」を選択
雪合戦	99年12月～翌1月の冬休み中	低い	友好	
お土産	1999年9月	確実	ときめき	2年生の修学旅行後
スキー場	98、99年12月～翌1月の冬休み中の休日	確実	友好、ときめき	デートスポットに「スキー場」を選択

■前号に引き続き「気になるコナミ情報」をお届け！　コナミ広報部の関口さんに聞いちゃおう！
Q：えー、ではお約束の『ときめきメモリアル2』の制作状況などを…。
A：そうですね。好調ですよ。そろそろ何か発表しようかなぁ～。でもまだ内緒♥
Q：えー、企業秘密だそうです。では、質問を具体的に。「ポケット」に登場した新キャラ3人は「2」には登場しますか？
A：さあ？　知りません。知ってたとしてもヒ・ミ・ツ♥

新 キャラクターの特徴は…？



宗像とパトリシアには初対面前に、宗像は97年4月～11月の下校中に川沿いで。パトリシアは詩織と仲がいい状態のとき、最初のクリスマスパーティで会えることがある。ただし実際に会話ができるのは、以下の条件で出会ったあとになる。

● 和泉恭子
運動と根性が40（または70）以上のとき、平日に「運動」コマンドを実行。

● 宗像尚美
芸術が50（または65）以上のとき、平日に「芸術」。コマンドを実行

● パトリシア・マクグラス
1年3学期開始時に必ず登場。



▼朝日奈夕子

イベントタイトル	発生期間	発生期間	女の子の状態	その他の条件
ゲームセンター	97、98年3月～5月の休日	確実	無条件	デートスポットに「ゲームセンター」、「ビデオゲームコーナー」を選択
スケート場	毎年12月～翌1月の冬休み中の休日	確実	無条件	デートスポットに「スケート場」を選択。デート2回目のとき
コンサート	99年9月～11月の休日	確実	無条件	デートスポットに「コンサート会場」を選択
カンペ作り	毎年12月の2月期末試験直前の休日	友好	無条件	デートスポットに「図書館」を選択。朝日奈と前期末試験の結果が同程度
職員室	毎年9月～翌5月	低い	ときめき	
ナイトパレード	毎年8月の休日	確実	友好、ときめき	デートスポットに「遊園地」を選択

▼鏡 魅羅

イベントタイトル	発生期間	発生期間	女の子の状態	その他の条件
デートキャンセル	全期間の休日	確実	友好、ときめき	鏡が友好、ときめき状態になった直後の初めてのデート時
ブティック	毎年3月～5月の休日	確実	無条件	デートスポットに「ショッピング街」、「ブティック」を選択
親衛隊	毎年6月～9月	低い	ときめき	
海	毎年7月～8月の休日	確実	無条件	デートスポットに「海」を選択
クリスマス	毎年12月のクリスマスイブ	確実	友好、ときめき	伊集院邸でのパーティ後「送っていくよ」を選択
スキー場	毎年12月～翌1月の冬休み中の休日	確実	友好、ときめき	デートスポットに「スキー場」を選択
ゴーストハウス	99年9月～11月の休日	確実	友好、ときめき	デートスポットに「遊園地」、「ゴーストハウス」を選択後に「やっぱり怖いんでしょう」を選択

▼紐緒 結奈

イベントタイトル	発生期間	発生期間	女の子の状態	その他の条件
激怒	全期間	確実	無条件	紐緒に強制的に科学部に入部させられたあと、退部する
ヒーローショウ	全期間の毎月第1日曜日	確実	無条件	デートスポットに「遊園地」、ヒーローショウに「いいから行こうよ」を選択
食中毒	毎年8月の夏合宿中	まれ	無条件	主人公と紐緒が同じクラブに所属している。紐緒の傷心度が0に
スランプ	毎年10月～翌5月	低い	ときめき	
ジャンクショップ	毎年12月の休日	確実	無条件	デートスポットに「ショッピング街」、「ジャンクショップ」を選択
動物園	98、99年3月～5月の休日	確実	無条件	デートスポットに「動物園」を選択
修学旅行	98年9月の修学旅行期間中	確実	無条件	行き先に「北海道」を選択して自由時間を一緒に行動する
ゲームセンター	99年9月～11月の休日	確実	無条件	デートスポットに「ゲームセンター」、「メダルコーナー」を選択
ボーリング場	99年6月～8月の休日	確実	無条件	デートスポットに「ボーリング場」を選択
真・世界征服ロボ	最終年の卒業式前日	確実	友好、ときめき	紐緒に告白される条件を満たしている

▼パトリシア・マクグラス

イベントタイトル	発生期間	発生期間	女の子の状態	その他の条件
クリスマス	97年のクリスマスイブ	確実	無条件	他の女の子に対する「ときめき度」が高めになっていること
神社	98年8月の縁日	確実	無条件	「縁日」の開催日にデートする。主人公の体調ダウン、根性アップ
望郷	98年10月～99年2月	確実	友好	
きらめき中央公園	98、99年3～4月の休日	確実	やや友好、ときめき	デートスポットに「きらめき中央公園」を選択
和服	99年の元旦	確実	無条件	前年の誕生日に「高級振り袖セット」をプレゼントしている
家に招待その1	98年10月～99年5月	低い	ときめき	彼女の母親に体調、兄に容姿、父親に体力をチェックされる
家に招待その2	98年10月～99年5月、10月～最終年2月	低い	友好、ときめき	「家に招待その1」発生済

▼宗像 尚美

イベントタイトル	発生期間	発生期間	女の子の状態	その他の条件
どっちが本物？	97年9月～98年4月の休日	確実	無条件	デートスポットにロック、ニューミュージックコンサートかスタジアムを選択
応援団	98年4月～99年10月の休日	確実	無条件	デートで野球観戦2回目以降
動物園	98年6月～8月	確実	やや友好、ときめき	デートスポットに「動物園」を選択。傷心度が大幅にアップ
文化祭	1998年10月	確実	無条件	文化祭当日に吹奏楽部を見学
遅刻寸前	99年6月～9月	低い	ときめき	登校時に発生（春は発生確率が若干高め）
ライバル？伊集院	99年6月～11月	確実	友好、ときめき	
彼か、母校か	99年4月～12月	確実	友好、ときめき	野球部は夏までに練習試合8戦目、他の部は正月までに10戦目（末賀高校と対戦）

▼虹野 沙希

イベントタイトル	発生期間	発生期間	女の子の状態	その他の条件
プール	毎年7、8月の休日	確実	友好、ときめき	プールでのデートが2回目
食中毒	毎年8月の夏合宿中	まれ	無条件	主人公と虹野が同じクラブに所属している。虹野の傷心度が0に
手作り弁当	毎年10月～翌5月	低い	ときめき	何度も発生しうる
ファンシーショップ	毎年12月～翌2月の休日	確実	無条件	デートスポットに「ショッピング街」、「ファンシーショップ」を選択
野球観戦	98、99年9月～10月の休日	確実	無条件	デートスポットに「スタジアム」を選択
修学旅行	98年9月の修学旅行中	確実	ときめき	自由行動の誘いをOKする
きらめき中央公園	98、99年3月～5月の休日	確実	友好、ときめき	デートスポットに「きらめき中央公園」を選択

▼清川 望

イベントタイトル	発生期間	発生期間	女の子の状態	その他の条件
体育祭	毎年6月の体育祭当日	確実	ときめき	
本運び	毎年6月～9月	低い	ときめき	
食中毒	毎年8月の夏合宿中	まれ	無条件	主人公と清川が同じクラブに所属している。清川の傷心度が0に
植物園	98、99年9月～11月の休日	確実	無条件	デートスポットに「植物園」を選択
ボーリング	98、99年12月～翌2月の休日	確実	無条件	デートスポットに「ボーリング場」を選択
彫刻展	99年3月～5月の休日	確実	無条件	デートスポットに「美術館」を選択
海	毎年7月～8月の休日	確実	友好、ときめき	デートスポットに「海」を選択。主人公の運動能力値150以上

▼美樹原 愛

イベントタイトル	発生期間	発生期間	女の子の状態	その他の条件
クリスマス	毎年12月のクリスマスイブ	確実	友好、ときめき	伊集院邸のパーティ後。傷心度が低いと発生率上昇
スケート場	毎年12月～翌1月の冬休み中の休日	確実	友好、ときめき	デートスポットに「スケート場」を選択。主人公の運動能力値80以上
ヒーローショウ	98、99年3月～5月の第1日曜日	確実	無条件	デートスポットに「遊園地」、「ヒーローショウ」を選択
動物園	98、99年9月～11月の休日	確実	無条件	デートスポットに「動物園」を選択
きらめき中央公園	98、99年6月～8月の休日	確実	友好、ときめき	デートスポットに「きらめき中央公園」を選択
相合い傘	98年以降の1月～5月	低い	ときめき	友好度が高いときのみ一緒に帰れる

▼古式 ゆかり

イベントタイトル	発生期間	発生期間	女の子の状態	その他の条件
保健室	毎年6月～9月	低い	ときめき	
食中毒	毎年8月の夏合宿中	まれ	無条件	主人公と古式が同じクラブに所属している。古式の傷心度が0に
きらめき中央公園	毎年9月～11月	確実	友好、ときめき	デートスポットに「きらめき中央公園」を選択
スキー場	毎年12月～翌1月の冬休み中の休日	確実	無条件	初めてスケート場でデートする
植物園	99年3月～5月の休日	確実	無条件	デートスポットに「植物園」を選択
水族館	99年6月～8月の休日	確実	やや友好、ときめき	デートスポットに「水族館」を選択
修学旅行	98年9月の修学旅行中	確実	ときめき	自由行動の誘いをOKする

Q：「あいたくて…」の制作状況も気になっているんですけど。現在どんな感じでしょう？
A：もちろん、絶好調に決まってるじゃないですか？
Q：ダンスダンスレボリューションの専用コントローラは、ファミリートレーナーからヒントを得たって言うのは本当ですか？
A：うそです！　そんなことを言ってるのは誰ですか（怒）？
怒ったお顔もチャーミング！　コナミ広報、関口さんにお聞きしたした「気になるコナミ情報」でした。



新キャラ2人の行動に注目!!

スポーツ編

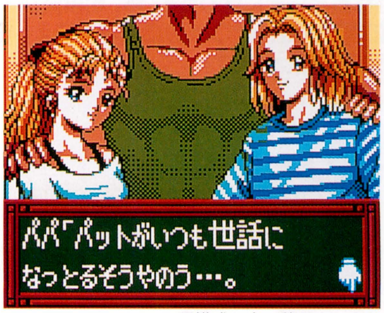
新キャラの2人を除くと、ほぼアップが要求されるパラメータが統一されている。そんな中で宗像が目標のときだけは運動系以外のパラメータが必要。ただ結果的に運動系を無視でき、他の女の子の登場を押さえられるので楽になる。

ここに注目されてるぞ!!

【パトリシア】
文系、雑学、容姿
【宗像尚美】
理系、芸術、容姿
【虹野沙希】
運動、容姿
【清川望】
運動、根性
【美樹原愛】
運動と根性以外
【古式ゆかり】
運動、容姿



←最初は内向的だった宗像が、主人公と付き合ううちに変化が見られるようになる。



→パトリシアと仲が良くなると、ゲーム後半に家族とご対面。それまでに体力アップを!!

■構成・文／藤田よしのり

「To Heart ライブパーティ」誌上レポート!



大好評 集中連載

おしえて! To Heart

みなさん、こんにちは。
今回は長岡先輩に代わって、私、松原葵が
年末に行われたイベントの模様をお伝えします。
よろしくお願いします!

PS To Heart

アクアプラス	
3月25日発売予定	予価6800円
ビジュアルノベル	1人プレイ?
デュアルショック対応	



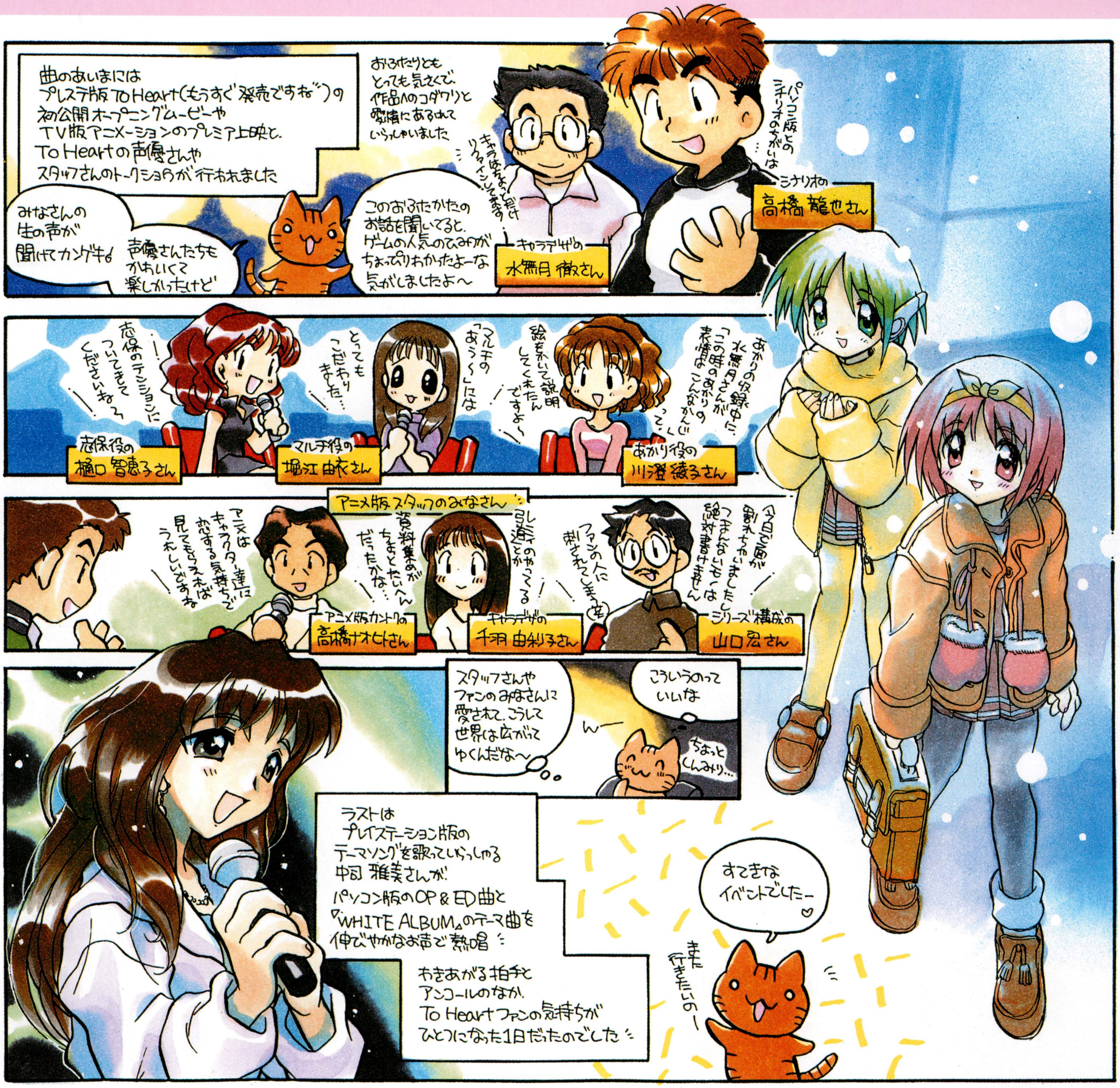
●“初めて”づくしのイベント!

昨年の12月30日、新宿の東京厚生年金会館で行われた「To Heartライブパーティ」。パソコン版のBGMとヴォーカル曲が次々と演奏され、その合間にPS版のオープニングムービーの初披露やTV版のプレミア上映も。またこの日は、PS版の発売日が具体的に3月25日予定と発表されたんです。そういえば、PS版の発売を記念して3月23、24日に「To Heartカウントダウン　ライブ」というイベントが開催されることになったんです!　イベントの最新情報は、アクアプラスのオフィシャルホームサイトで得られるそうですよ。



←これがPS版のオープニングムービー。アニメを制作するOLMが担当。キャラの雰囲気がよくでているんです。

【アクアプラスのオフィシャルサイト】
http://www.bekkoame.ne.jp/i/aquaplus/



■まんが／佐々木亮

●TVのスタッフ＆キャストが勢揃い！

4月からのTV放映開始に先立ち、ステージ上にはスタッフとキャストのみなさんが勢揃いしました。スタッフの方からは制作の苦労や意気込みなどを聞くことができたんですよ。そのとき監督は、TV版To Heartを「映画っぽく情緒的な映像でドラマチックに見せる」と発言。今から放映が楽しみです！　一方、キャストの方からは、ゲーム時のアフレコの雰囲気やキャラクターを演じてみての感想を聞くことができました。スタッフのゲームへのこだわりゆえ、いろいろ苦労もあったようですが、納得いくものが完成しそうです！



←PS版は「全部見逃さないでほしい」と高橋さん。

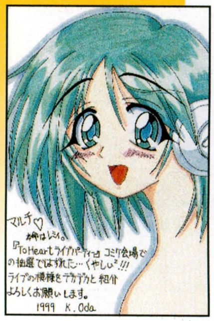


←TV版は神岸先輩の目を通して進められるそうです。

おたよりお待ちしています

今回お休みだったQ＆Aコーナー「GO！GO！志保ちゃん」では、日頃みなさんが思っている疑問や質問を大募集中です。また、発売されたゲームをプレイしてみた感想やイラストもお待ちしてます！

〒164－0012
東京都中野区本町3－28－19
(株)ティーツー出版『げーむじん』
おしえてTo Heartおたより係



げーむじん2月号「GO！GO！志保ちゃん」のコーナーで、綾香のプロフィールに一部間違いがありました。正しくは「B87・W56・H85」です。ここにお詫びと訂正いたします。

■構成・文／斎木美香（スタジオ・ハード）
■イラスト／あずまきよひこ

総天然色イラスト大襲来
Game-jin Illust Gallery

うほほーい。イラストコーナーだよー。ねえゲーちゃん。もっとイラストページが欲しいね。どーんと10ページぐらい（く）

もー、なに言ってるのゲーくん。もっとしっかりしてよ。10ページ？ 冗談じゃないわ、編集長、どーんと100ページよ！（ち）



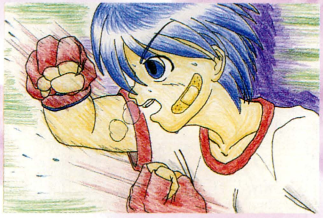
↑「『わらびー』『げーむねこ』のページが増えたのは○。コメントも一杯でうれしかったです（茨城県・P城）」前回はこころちゃんだったから、次はねこねこでカモン（く）



↑「…なんかバックがさみしいイラストに…（静岡県・篠北りな）」あら、変じゃないわよ。唇に色を差しただけなのにそれだけでぐっとエレガント。大人っぽいよね（ち）



↑「…だいぶ前に描いた奴だけど。（愛知県・水無月）」イラストは数描いた人の勝ちだよー。投稿枚数は2、3点でもいいから、日頃から頑張ってな。応援するよ（く）



↑『to Heart』の松原葵ちゃん。げーむじん10月号とリアルフィギュアを参照（爆）（群馬県・河原水面）」上手くなった？（ち）



↑「下手ですけど、載せて下さい（東京都・トンスゥー（ナップ））」ところがどっこい、今号の一押しイラスト決定よ。5点上げるわ。次も絶対送って！（ち）



→「ガンダムX、結構気に入ってるけどね（神奈川県・宮内雅崇）」そうだね新作にも期待だね。ゲーくんはあの髭がポイント高いと思うよ（く）



←「もっとたくさん描くはずだったのにぃ～（千葉県・神来せあ）」ホントに～？ 描けなかったのは痴呆のせいじゃないの～？（ち）



→「落書きタッチに仕上げてみました。クレヨンが好きなのだぁー（青森県・天馬いさご）」いつもたくさんアリがとー。いさごは確実にレベルアップしているよね（ち）



→「前回は掲載ありがとう。胸がときめくのを感じました（千葉県・美宏うに）」そんな、ゲーくんもときめいちゃうよ♥ 君のはどれを載せるか選ぶのが、うれしい悩みだよ。



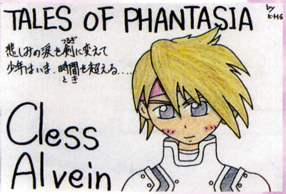
（栃木県・蒼真）初掲載！ 次はもっと大きく載せたいな（ち）



←「よろしく（東京都・マダムとデブ）」はいよろしく（く）



←「アイリス&ジャンポールです。『帝劇グラフ』レニのミニゲームが楽しいです（東京都・江南まどか）」…アイリスか。ゲーくんは圧倒的にレニだな。…水着…。



←「誰か僕に代わってテイルズのキャラ描いてくれないかな～（佐賀県・K.M.Revolution）」モノクロの方に結構いたかも。カラーだと119ページ右中のかすみあきらくんかな（ち）



↑（岡山県・逆噴射AGI）君のイラストは、媚びてないものの方がいい絵かもね（ち）



↑（千葉県・唐川遊人）その自転車のサドルに僕の名をつけて。ステキな乗り心地保証（く）



↑「友達に見せたら『オマエ年考えろよ』と（神奈川県・K.oda）」常連の天馬いさごににているまなじりね（ち）



↑「前回はありがとう。これからも送ります（埼玉県・アオカビ（ナップ））」こちらこそ。楽しみにしてるよ（く）



↑「ぞーぺーじ！ 希望（栃木県・武藤広幸）」ゴメンねえ。手狭になったのに、なかなか増えないのよねぇ（ち）



↑「冬コミで本売ってきました。これはそのときのポップです（埼玉県・よしかづ）」キャラとかポーズがどうとかじゃなく、原画の品質に鼻血ブーだよ。これ売りにいっていい？（く）







↑「かぜひいて体調ガタガタっす（兵庫県・せさ太郎）」12月号の月子さん、2月号の美宏うにさんに続いて、今号の複数枚載せミュージアムはせさ太郎！　才能が開花する気配が近づいてくる足音が忍び寄る予兆があるようなないような…（ち）



←「ずーっと『ときどきポヤッチオ』だと思っていました。近藤さんが『げーむじんじんじん』に出るまで（千葉県・唐川遊人）」そのとき気づけばOKでしょ（く）



↑「誰だかわからないので、名前書いちゃった♥　…しくしく（山口県・木ノ上結実）」それでも木ノ上さんのはキレイだね。ところでⅧはもう終わった？（く）



↑「リーナin図書館(and居眠りマリン)です（東京都・未羅）」でも、寝ているのはマリンだけじゃないよね。ほら、奥の方でさ…（く）



↑「初投稿の小林と申します。皆さんよろしくお願いします（千葉県・小林優平）」そんなかしこまらないで、もっとざっくばらんなコメントでいいのよ。…調子に乗りすぎない程度にね♥（ち）



↑「私はなぜか悪女と悲劇のヒロインが好き！　中間の元生娘は好きになれん（大阪府・月子）」…絵を見てると「そうだろうな」と思えるね（く）



↑「オイラはカンナも田中さんも大好きです（広島県・殿山祐身）」今気が付いたけど、アルツ香取と隣同士にするべきだったね。ゴメン（く）



↑「前に送ったイラストはボツになるのですか、それとも次回に回るのですか？（秋田県・時雨はるか）」次号用に回します。ゲーちゃんは環境に優しい宇宙人ですからね。



↑「こりゃーがんばったぁ（神奈川県・たかぴせっかり）」せっかちゃん！　いくらゲーくんが言ったからって写真送ってくるのは×。ゲーちゃん没収しましたからね。（ごめんねせっかちゃん（く）



←「前号ではどうもありがとうございました。縦に載るつもりで描いたんですけどね（青森県・丸堀彩文）」いや、あれは斜め、断じて斜め（く）



↑「襟のラインを間違えましたが、頑張ったので出します（新潟県・あまがえる）」綺麗です（ち）



↑「携帯の着メロを自作しています。曲目はもちろん『花咲く乙女』です（兵庫県・かすみあきら）」



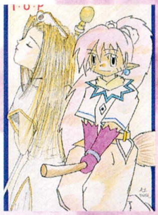
↑「『ラッキー♥』に脳を破壊されました（鳥取県・KEC'）」



↑「最近『眼鏡ッ子を好きになっちゃう』病です（千葉県・山田敦）」



↑「ごめんなさい。数年前のイラストです（富山県・みーゆ）」



↑「げーむじん初（？）の合作です（福岡県・平山渚&カシムの友）」



←（神奈川県・万華鏡）うん、顎がすっきりすれば完璧だね（く）



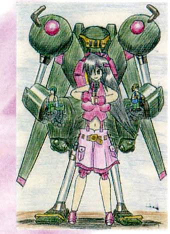
←「なんか巨乳ばかり描いているような（東京都・雛姫）」



←（群馬県・夢現）夢現さんのは厚紙用紙の方が、いい感じね（ち）



↑「初投稿です（埼玉県・海原いるか）」すごく味があるね（く）



↑「今から、次回作が楽しみです!（滋賀県・Dフォース）」



↑「げーむじん投稿者の薦めで描きました（？・暁たびと）」



↑「2月22日で24歳になりました（福岡県・GO.）」おめでとう（ち）

募集 「編集長！ページ増やして♥」ってハガキも募集！

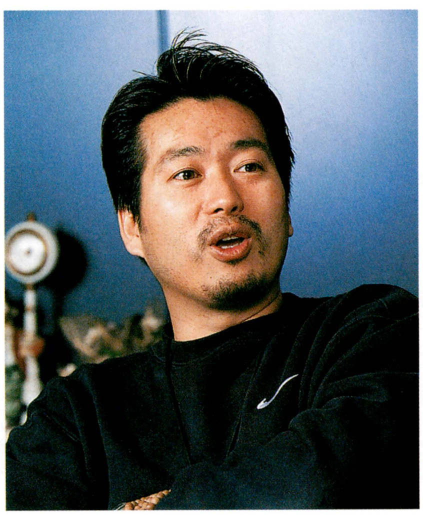
イラスト大募集！　CGもまとめ送りも全然OK。封書の方がベター。更にe-mailでも受け付け中！　詳しくは146ページ左下にて。必ず、都道府県名・氏名・PN・それとメッセージを書いて。どちらもオリジナルのイラストのみ。なるべく3月中に届けてね。

シンプルさ、美しさ、力強さ。カプコンのゲームには清潔でパワフルな楽しさがある。
このインタビューを始めてから、クリエイターの人柄というものがゲームに直結していることは、身にしみて感じてきた。
『ストリートファイターII』以降の爽快な格闘ゲームから、ぞっとするような恐怖を味わえる『バイオハザード』まで対照的なゲームだが、
岡本吉起さんにお会いしてすべて納得した。カプコンそのものなのだ。

発想力、想像力、企画力
クリエイターのハートの中身

げーむじんのココロ
GAMEJIN INTERVIEW

岡本吉起
YOSHIKI OKAMOTO



1本のソフトが人生を変えた その名は『ドンキーコング』

——岡本吉起さんは、まさに竹を割ったように明快な人だ。好きなことは好き。嫌いなことは嫌い。人見知りをして、よけいな時間を取ったりしない。マニアックな人間が多いゲーム業界で、相当にマニアックな趣味をお持ちでいながら、いわゆる「おたく」気質の人間ではない。どちらかといえば、体育会系の明快さで、シンプルで力強い言葉を発する人だ。まずは岡本さんがゲーム業界に入るまでをお読みいただきたい。

岡本：グラフィックデザインの専門学校を出たあとカプコンに入ったわけじゃなく、もともと印刷媒体とかで編集の仕事をしたかったんです。写真も撮れるし、文章も書ける。そしてレイアウトまでやれる…そんな編集者にあこがれてたわけですよ。で、どこか大手の出版社にでも入って勉強するしかないって考えてて…。ただ、出版社とかって、ほとんど東京にあるじゃないですか。で、当時つきあっていた彼女が「東京はちょっと遠いから、別れちゃおうかな」みたいなことという言うんですよ。「ばか。冗談だよ。就職先は大阪で探すに決まってるじゃん」なんて言って、見つけたのがコナミだったんです。給料が高くって、イラストレーターを募集とか書いてあったんで。でも、当時はコナミがゲームの会社だってよく知らないまま入ったわけです(笑)。そこでポスター描いたり、業務用ゲームの開発チームに入っていったわけですね。

——ゲーム業界の仕事は長くやるものだとは思っていなかった岡本さん。だが、そんな岡本さんの人生を大きく変える1本のゲームと出会うことになる。

岡本：あのね。宮本茂さんの作った『ドンキーコング』をやっちゃったんですよ。もう、すごく面白くって！　最近では『ゼルダの伝説〜時のオカリナ〜』かな。宮本さんが、今回看板も斬れるんですよって言ってるけど、別に斬れなくてもイイじゃないですか。でも嬉しいんですよね、看板を斬れるってことが。それでいて、音とかスゴくよくできてるから宮本さんに聞いたら、あれは一番ウマいプロモにやらせたんだよって、嬉しそうに言ってましたね。バッと斬って、スーっと水の上を斬れた看板が滑るんですよ、波紋を残しながらね。もちろん自分でもゲームを作っていたんですけど、『ドンキーコング』はいろんな意味で、完璧な作品だなぁと思ったんです。まぁ、そのあとに『ディグダグ』とか『ゼビウス』とか、自分でも基盤を買ってきて、仕事もせずに開発ツールで遊んだり、ゲームにハマったわけですよ。で、ファミコンの『ドラゴンクエスト』をやったときには、あ、すごい広がり見せてくれるなぁ。この業界、大きくなるわぁって。そういう時期に業界の中にいたわけでしょ。そりゃ刺激を受けましたよ。ぼく、もともとゲームを知らなかったでしょ？　だから、人のゲームで何が面白いのかを自分の体に染み込ませるために、とにかくゲームを遊びまくりましたよ。で、コナミからカプコンに移ったあたりですか。『ゼビウス』なんかとにかく遊ぶから、ゲーセンに通うより会社に買った基盤を置いて遊んだほうが安いし(笑)。徹底的に攻略してましたね。スペシャルフラグの出

し方を研究したり…。ほとんどバグチェックみたいなもんですよ。

——遊ぶときは徹底的に遊び尽くす。四文字熟語で「鯨飲馬食」という言葉があるが、当時の岡本さんの遊び方は、そんな言葉が不思議に似合うほどパワフルだったのだろう。カプコンに入った岡本さんが最初に参加したゲームが『ソンソン』だ。

岡本：それがほとんど売れなかったんですよ。コナミのころは売れるゲームの開発をやっていたのに、カプコンじゃ売れなくって…。まぁ、コナミのころは運だけでやってたんでしょうね。その運も使い果たして、実力じゃ、勝負できなかったわけですよ。正直、こりゃ勉強しないといかんなと思いましたね。

——それ以降、岡本さんは縦スクロールシューティングの『1942』、シューティングアクションの『ガンスモーク』、そして『麻雀学園』と実に多様なジャンルのゲームの開発に参加している。

岡本：何でもありですね(笑)。あとは『サイドアーム』とか、『ロストワールド』とか、『ファイナルファイト』…あと何があったっけ？　あんまり記憶力が良くないもんで、よく憶えてないんですよ(笑)。入社したときのぼくは社員番号0009ですからね。カプコンも小さな会社だったんですよ。開発部員も、ぼくをいれて4人くらいだし、入社のときも社長が「岡本君、この会社は将来、上場する会社なんだ」なんて言うから「ほんとですか」って入ってみたら「だまされた！　おれたちが上場させるしかないじゃないかって(笑)」。だから、何でもやってきましたよ。

——岡本さんは『ガンスモーク』のころまで、自分でグラフィックのドットを打ちながら、ゲームの企画を練っていたという。

岡本：開発期間は半年くらいだったんですけどね。最初の2ヵ月半は企画書を1枚も書かなかったんです。ザコキャラの動きを思いつくのに時間がかかったわけですよ。とことんまでそれを考えて、煮詰まったら、その辺にいるやつとキャッチボールをしながら考えて(笑)。うちのゲームで『戦場の狼』ってあるんですけど、あれ、違うなと思ってたんですね。銃を持った人間なら、ザコキャラだって、撃ちながらこっちに近寄ってくるはずがないでしょ？　恐いのにそんなむやみに近寄るはずがない。で、納得のいく動きを思いつくまで、時間をかけたわけですよ。

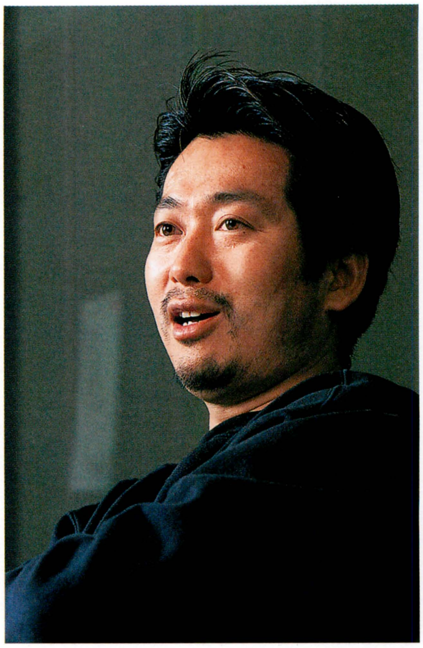
トゲトゲしたのは嫌い“間”を大切にしたい

——実は岡本さんの作品群の中にとことん売れなかった作品がある。その名も『ドカベン』。あの漫画『ドカベン』のアーケードゲーム版だ。インターネットで確認してみた。“これはユニーク、ビジュアルカードゲーム・試合方法は簡単、投手と打者、1枚ずつ出しあったカードのポイントが多いほうが勝ち”。そんな不思議なスポーツゲームだ。まるでジャンケンのようなカードとシステム…。岡本さんはこれをトコトンまで考えて作ったという。その結果、生み出されたロジックだったが、営業的には失敗。だが、このロジックは、のちに『ファイナルファイト』で活用され、さらに『ストリートファイターII』をはじめとするカプコンの対戦格闘シリーズに反映されていったという。まさに岡本さんの宝となったわけだ。そんな岡本さんにカプコンの社風をうかがってみた。

岡本：最近、ぼくは「明るくしようよ！」って言ってます。失恋して泣いてとか、アウトドアしようよとか、ゲーム以外でも会話ができて、ちょっと明るく大きな会社みたいなのを求めていますね。実際そんなものがあるのかどうか、ずっと内側にいるぼくにはわかりませんけど。以前は開発が雑誌なんかに顔を出すことがなかったのに、最近は違うでしょ？なにより若手が育ってくれてる感じがしますね。よそでも若手が育ってるところはあんまりないんで、そういうところは頼もしく思ってますね。

——では、岡本さんなりのゲーム哲学というのはあるのだろうか？

岡本：ぼくの作品は、基本的にトゲトゲしないやつなんです。シューティングでもトゲトゲしない。例えば『パックマン』はぼくも好きなゲームだけど、自分が通路の中で敵に挟まれて、もう死ぬしかない状態になってから、実際に死ぬまでのあの“間”がイヤなんですよ。「うあああああ」って感じの…。だから、シューティング『1942』なんかもループを入れたりして、どんな状況からでも逃げられる“間”を入れたかったんですよ。そういう意味でとりあえず、普通の人がプレイしても最後までクリアしてもらえるようにって考えてますね。あ



とはよいところを伸ばすよりも、悪いところをなくすゲーム作りかな？　万人に受けようと思うと、やっぱりそれしかないんですよ。例えば、ミスコンテストなんかで、「この子がいいなぁ」って感じる人が3000人いても、「絶対いやだなぁ」って反対票を投じる人が2000人いたら、トータルで1000ポイントでしょ。でも、プラスで2000票しかもらってなくても、マイナス票がゼロだったら、トータルは2000票でミスになっちゃうでしょ？　ゲームもそうだと思うんです。誰にも、嫌われなかった。そんな最大公約数的なものが、いいんですよ。

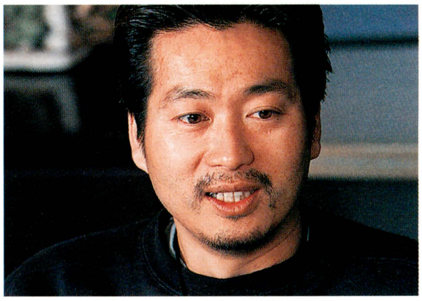
——実は、岡本さんはとんでもないことを言っているのである。いわゆるゲームクリエイターといえば、自分の個性を尊重することに最大の努力をして、多少のマイナスには目をつぶるものだ。しかし、岡本さんの目指すゲームは、だれもが楽しめるきちんと完成した商品なのだ。これは岡本さん自身のキャリアの中で、到達したひとつの哲学なのだ。岡本さんはその哲学を『バイオハザード2』で実践した。

岡本：かなりゲームが完成してる状態で遊んでみて、「これじゃダメだ。仕様書から全部書き直しだ!!」ってテーブルを蹴飛ばしたやつがいてね。現場の人間は迷惑ですよね。それはまあ、ぼくなんですけどね(笑)。10できてた

もののうち、8割くらいは最初から作り直させました。まあ、スタッフも納得してやってくれましたけど。そこから、丸1年余計にかかりました。今となっては反省してますけど、当時は「このまま出すわけにはいかない」って気持ちがあったんで、まあ上のほうにいる人たちには一言の相談もなく決行したわけです。
――口で言うのはやさしいが、岡本さんは自身の哲学に忠実なのだ。岡本さんには、そんなゲーム哲学がいくつかある。そのすべてを本にして出版しないんですかとうかがったところ…。
岡本：それ、よく言われるんですよ。でも、社長にそれは止められてるんです。それこそカプコンという企業のノウハウだろうって(笑)。まぁ、専門学校や大学なんかでは、学生にそういうことを教えてます。さっき『ガンスモーク』のことで言ったように、とにかく集中して考えることなんか、うちの会社の若いやつにも叩き込んでますよ。それと口をすっぱくして言ってるのが、「くくり」を考えろってことですね。ゲーム中のキャラの攻撃力が低いから、バランスが悪くなるんだよ。それに対して、魔法を弱くするとか、移動能力を早くするのか、固くして削られにくくするのか、なんかやってくれよって。そう若いやつに言ったら、ぜんぶまとめてやってきて、バランスがもっと悪くなったこともあったんですよ(笑)。



まあ、集中して考えてると、全体が見られなくなるのも仕方ないんですけどね。あと、思うんですけどね。女性を口説くのとゲームを作るのって、かなり通じるところがあるんですよ。目の前にいる女ひとり口説けないやつに、会議に同席している全員を口説くことができるのかとか、言ってますよ。
――おお！
岡本：そう思いません？　相手の気持ちが理解できないんなら、何でわかるようにならんのかとか。自分の気持ちを一方的に言ってもダメだとか、向こうの喜ぶことを言うんだとか。まぁ、男女関係をうまくやれないやつに人の上に立つ資格はないと思ってるんですよ。あとね。離婚するやつもダメだと思ってますね。女房ひとりくらい、しっかり手綱を締めとけって(笑)。そんなやつは大事な仕事でもなんでも、放り出して、すぐよそへ行ってしまうやつなんですよ。まあそんな感じで、ぼくはゲームを1本とことんまで考えていろんなノウハウを構築してきたんですけど、いいゲームを作ることも、家庭をうまくやることも、会社をひとつ経営することも、全部同じだと思うんですよ。例えば、人間ってどんなに「満足」をあたえられてても、「不満」の方を強く感じるものなんです。給料をもらうときって、いつもすこし少ない気がするでしょ？　経営者側が同期の中でがんばってるやつに0.2ヵ月分だけ余計に給料をあげるとしますね。これって、会社にとってはよく出した、きびしい線なんですけど、ところが、余計にもらったほうは、なんだ、たった0.2ヵ月分しか余計にもらえないのかと思うもんなんです。これがゲームになると、シューティングで、ユーザーの攻撃力を強くしてあげるために、たくさんタマを発射できるようにしてあげたとする。ところが、今度はタマの数が多すぎるから、画面にいる敵の姿が見えにくいと、言い出すんですよ。これも満足より不満のほうが目立つ例でしょ?
――なるほど、一芸に通じるものは多芸に通じるという。岡本さんはその極意をゲーム作りの現場から会得したのだろう。カプコンは大きな会社である。その中で、ゲーム開発本部の本部長として活躍される岡本さんの採用方針とはどんなものだろう。
岡本：その人に1個だけ得意技があればいいと思ってます。ブレンバスターひとつ、あ



ればいいんです。そのブレンバスターからすくい投げとか、いろんなバリエーションが生まれてくるものなんです。得意技って、その人間の幹なんですよ。しっかりした幹があれば、そこから枝葉が伸びてくるんです。バスケットでシュートがうまくなくても、とにかくリバウンドが取れるやつなんかいいと思いますよ。そういう得意技があれば、チーム全体がそいつの力をもとにフォーメーションを変えますから。シュートだったら、シュートがうまいやつに任せればいいんです。

自分に投資することが大切
無駄な貯蓄はしないこと

――う～ん。岡本さんの言葉はとても強い。ひとつの非常にシンプルなセオリーを相手に伝えるために、いくつもの例え話や実例を重ねていく。お話を伺っていて思ったのだが、本質的に人間を信じている人だと思う。信じているからこそ、これだけ力強く言葉を重ねる人なのだ。
岡本：あと大事なのが、自分に投資する法則。ぼくは貯金は必要ないと思ってるんですよ。まず何でもいいから、自分が吸収できるものを見つけること。漫画でも、小説でも、映画でも、旅行でも、何でもいいんです。ただ、小説が好きだったら、どんなに眠くても読む!! 貯金なんかする暇があったら、その分、本を買う。例えば、新入社員が手取り17万円の給料をもらってて、月々2万円の貯金をしても、2年でたった48万円にしかならないんですよ。それが、毎月2万円を本なり、映画なり、車なり、自分に投資しておけば、それが帰ってきて、10年後、給料が50万円になるものなんですよ。ただし、言っておきたいのは、好きでやること。意地になって本数を稼ぐつもりで見ても、全然、投資にならないんです。ぼくも映画が好きで、映画に金を使って、年間

100本以上見るけど、ほんとに好きで見てるだけです。これはもともと、親父から教わったことです(笑)。

——若いころ、自分の好きなゲーム基盤を買っていた岡本さんは、とことん遊び尽くすと、売り払っていたという。自分に投資するとは、いたずらにコレクションを増やすことではないのだ。さて、これは以前から、個人的に感じていたことだが、カプコン、コナミ、任天堂…、関西のゲームメーカーの作るゲームにはある種の共通した匂いが感じられる気がする。ある種の濃厚なサービス精神というか。関西という土壌がゲーム制作にどのように影響しているのか、関西出身の岡本さんに、聞いてみた。

岡本：あんまり意識したことありませんね。ただ、関東の人と話してて困るのは、話にオチがないことなんですよ。例えば「こないだ、友達と旅行したとき、ホイールが取れちゃって4時間も余計にかかったんですよ」なんて言われたから、こっちはオチを期待して「で？」って言ってるのに、オチなんかなくて…困りますねぇ。まぁ、そういうのがあって、この間、舞台で、●●●●(匿名)さんを怒らせちゃったんですけどね。

——ゲームショーのトークライブ中、●●●●さんが「おれゲーム好きでガンガン遊ぶんですよ」と言ったのに対して、岡本さんは「だからおまえはいつまでたっても二流なんだ」と、つい言ってしまったそうだ。岡本さんにしてみれば、そのあと「あ、そうか！　だから、ぼく二流なんだ！」ってボケを期待していたのだが、●●さんは、そのまま無言で席を立ってしまった。

岡本：ぼくは●●さんを認めてるから、ツッコんだんだけどね。あと、うちの会社じゃ、ぼくが『ドラクエ』とかやってると、みんながやってきて、ラスボスの名前とか言っちゃうんですよ。あと、自宅の留守電にいきなりエンディングの曲とか入れちゃうし(笑)。コタえるよ!!　そういう悪戯がしょっちゅうある。

——関西系ゲームメーカーの匂いのもとがなんとなくわかった気がする。とことんやり尽くすパワーとやや悪趣味なまでのつっこみパワー。考えてみれば、そんな関西パワーが日本のゲームを世界に広げたのだ。このあと、岡本さんは実に屈託なく、いま制作中のゲームの話をしてくれた。まだタイトルさえ発表もされていない作品名だけに、ここに書くわけにはいかないが、それを今日初めて会ったぼくらに話してくれたのは、自分の中にあるアイデアの豊富さに絶対の自信があり、なおかつ、とことんまで人間を信頼し尽きることなきサービス精神のなせる技だろう。「ぼく、バカですから…」と、口癖のようにおっしゃってはいるのだが、まんざら、謙遜とばかりは言いきれない気がする。

とことん一途であることもまた“バカ”と形容されるが、その論法でいけば、岡本吉起さま、貴兄はみごとな「ゲームバカ一代」です。

■撮影／片山よしお



岡本吉起（おかもと　よしき）1961年6月10日生まれ。昭和58年（株）カプコン入社。平成8年取締役開発本部長、平成9年（株）フラグシップ代表取締役兼任。平成9年（株）カプコン常務取締役開発本部長現任。

（岡本氏代表作）
『ソンソン』『1942』『エグゼドエグゼス』『ガンスモーク』『サイドアームズ』『ブラックドラゴン』『1943』『麻雀学園』『ロストワールド』など。『ファイナルファイト』シリーズ、『ストⅡ』シリーズ、『ヴァンパイア』シリーズプロデューサー。平成8年より、後進の育成に力を注いでいる。

Interviewer　柴尾英令
（しばお　ひでのり）1962年、福岡県生まれ。零細ゲームデザイナー？　にして、雑文書き。代表作に『レナス』『～2』、そしてスマッシュ・ヒットした『レガイア伝説』。
ホームページ… http://www2.odn.ne.jp/shibao

ソンソン



↑岡本さんがカプコンでいちばん最初に開発に関わった記念すべき作品。シンプルな横スクロールのアクションゲーム。モチーフは孫悟空。猪八戒がモデルのトントンも登場する。

ストリートファイターZERO



↑2D格闘の最高峰。おそらく、このゲームを知らない人はいないだろう。ちなみに、春麗のコスプレは今でも大人気だ。岡本作品らしく、全体的に熱いパワーが溢れている名作。

カプコンといえば、『ストリートファイター』シリーズを思い出す人も多いだろう。しかし、岡本さんがゲーム開発に関わり始めた頃、カプコンといえばシューティング、というのが常識だった。ゲーセンに行けば『1942』や『エグゼドエグゼス』をプレイしている連中がゴロゴロいたし、何よりもゲームのクオリティも非常に高かったような気がする。そして満を持して登場した『ストリートファイターⅡ』。そのゲーム性の高さと面白さにユーザーは飛びついた。そして、その精神は『ストリートファイター』シリーズの続編や、『ヴァンパイア』シリーズにも確実に受け継がれている。今後のカプコン作品にも大いに期待しよう。

任天道場 NINTEN DOJYO

今月のお題
- ニンテンドウオールスター！ 大乱闘スマッシュブラザーズ
- ポケモンスナップ
- ポケモンピンボール
- スター・ウォーズ 出撃！ ローグ中隊
- ファイアーエムブレム トラキア776
- POWER倉庫番
- POWERロードランナー

ニンテンドウオールスター！ 大乱闘スマッシュブラザーズ™

マリオやピカチュウなど、任天堂ゲームの主役たちが総出演している格闘アクションゲーム『ニンテンドウオールスター！　大乱闘スマッシュブラザーズ』。今回の任天堂場では、通常の格闘ゲームとは異なる、このゲームならではの、乱闘を制する秘訣を伝授するぞ。

N64 **ニンテンドウオールスター！大乱闘スマッシュブラザーズ**
■任天堂■発売中■5800円
■アクション■1〜4人プレイ■振動パック対応

任天堂ファンの夢、ここに極まれり！

TVゲームというジャンルを確立した世界の任天堂。その屋台骨を支えてきたのが、マリオを筆頭に、リンク、カービィなどの人気キャラたちだ。この『ニンテンドウオールスター！　大乱闘スマッシュブラザーズ』(以下『スマブラ』)は、そんなゲーム界のスター8人が登場。言ってみればハリウッドの大作映画のような、ファン涙モノのゲームなのだ。おなじみのキャラがおなじみのステージで、おなじみのアクションを繰り広げて大乱闘。その白熱バトルは4人まで同時対戦ができるので、盛り上がること間違いナシだぞ！



↑まさに夢の共演となる登場キャラ達。



↑誰が一番なのかバトルで決まる？

乱闘はするが格闘ゲームにあらず?!

『スマブラ』は、タイトルでこそ大乱闘とうたっているものの、オーソドックスな格闘ゲームではない。だから相手にいくらダメージを与えても勝ったことにはならない。では、勝つにはどうしたらいいのか？　それは相手をステージから落とすこと。プロレスのバトルロイヤルのごとく、場外へ吹っ飛ばせば勝ちとなるのだ。このように『スマブラ』では蓄積ダメージ制という、敵に与えたダメージをパーセンテージで表示する制度を採用ししている。このダメージが大きければ大きいほど相手は吹っ飛びやすい状態になるので、ある程度ダメージが貯まったら、強烈な一撃をお見舞いしよう。



↑与えたダメージの合計が表示される、蓄積ダメージ制というシステムを採用。



↑ダメージが貯まるほど、敵は飛びやすくなるので、一気に吹っ飛ばせ！

1P以外も遊び方はイロイロ

モード	内容
1Pgame	1人用モード。全14ステージ(ボーナスステージを含む)をクリアしていく。
Training Mode	必殺ワザや、はじき練習などが行えるモード。アイテムを任意で出現させることもできる。
Bonus 1 Practice	1Pモードで登場する、ボーナスステージ1「ターゲットをこわせ!」をプレイできる。時間制限はナシ。
Bonus 2 Practice	1Pモードで登場する、ボーナスステージ2「台を乗りついで行け!」をプレイできる。時間制限はナシ。
VS MODE	1〜4人で対戦プレイできるモード。キャラクターのストックやレベル、時間などの設定も行える。
OPTION	ゲームの環境設定や、データ管理が行える総合オプション。
DATA	キャラクタープロフィールや、対戦成績などを見ることができる。

落ちそうでも諦めちゃダメ

落ちたら負けの『スマブラ』。当然、ダメージを受けないようにするのも大事だが、もし飛ばされた場合はジャンプ攻撃の必殺技を使ってみよう。空中ジャンプの後にこの必殺技を繰り出せば、かなりの距離を稼ぐことができるので、ステージに復活できるのだ。



←3Dスティック↑＋Bの必殺技はジャンプ攻撃で落下回避技としても使える。(ヨッシーは除く)



→ステージ端から落下すると負けなので、自爆しないようにしたい。

特別ボーナスで得点アップ

1Pモードでステージクリアをするごとに表示される特別ボーナス。これはある一定の条件を満たすと得点が追加されていく。詳しい条件はわからないけれど、普通に戦っていたらボーナスが結構ついた、なんて言っているようでは甘い。ボーナスは貴重な得点源。ハイスコアをより上げるために狙って出せるようにしよう。



←Lボタンのアピールをしてクリアしてもボーナスはもらえるぞ。

ちなみに1Pモードのクリアボーナスはこんな感じ

ボーナス名	ポイント	条件
チーププレイ	-99	同じ技を使う頻度が35%以上(ただし、シングルムーブ、スペシャルムーブ、バタフライと条件が重なる場合は除く)
スターフィニッシュ	2000	ステージ2・10・7以外で、敵をすべて画面上方に飛ばす(画面手前落下も含む)
ノーアイテム	5000	アイテムを使わずにクリア
シールドブレイカー	5000	敵のシールドを破壊してクリア
ジュードーウォーリア	4000	投げだけでクリア
バタフライ	10000	空中攻撃だけでクリア
シューター	5000	飛び道具だけを使用してクリア
ヘビーダメージ	10000	自分のダメージが300%以上でクリア
オールバリエーション	15000	全ての種類の通常技をヒットさせてクリア
アイテムストライク	10000	アイテム使用だけでクリア (通常攻撃がヒットしなければ空振りOK)
トリックスター	8000	ステージ2、7、10(ザコ戦)で、敵をすべて画面上方に飛ばす
スピードスター	8000	時間30秒以内にクリア
アイテムピッチャー	10000	アイテム投げだけでクリア
アンチウォー	30000	攻撃を一切ヒットさせずにクリア
パーフェクト	10000	ボーナスステージ1、2用のパーフェクトボーナス
ノーミス	1500×ステージ数	1人もやられずにクリア。ステージを重ねるごとにボーナスが加算されていく
ノーダメージ	10000	ダメージを受けずにクリア
フルパワー	5000	ダメージ0%でクリア
ゲームクリア	40000×難易度レベル	最終ボスを倒す
ノーミスクリア	40000	ゲーム開始から1人もやられずに最終ボスを倒す
ノーダメージクリア	300000	ゲーム開始から1ダメージも受けずに最終ボスを倒す
スピードキング	20000	トータル12分以内で最終ボスを倒す
スピードデーモン	60000	トータル8分以内で最終ボスを倒す
ミュウゲット	8000	ミュウを出現させる
スタークリア	8000	クリア時にスター無敵状態
ベジタリアン	5000	トマトを3個以上食べる
ハートフル	5000	ハートを3つ以上取る
スルーフィニッシュ	2000	投げで最後の敵を落とす
スマッシュマニア	3000	はじき攻撃のみでクリア
スマッシュレス	3000	はじき攻撃を使わずクリア
スペシャルムーブ	5000	必殺技攻撃しか使用せずにステージクリア
シングルムーブ	8000	1つの必殺技攻撃しか使用せずにステージクリア
ポケモンフィニッシュ	8000	ポケモンでとどめをさしてクリア (モンスターボールをぶつけるのは無効)
00エージェント	8000	モーションセンサー爆弾でとどめをさしてステージクリア
アピール	100	ステージクリア時にアピール姿勢を取っていた
ミステイク	6000	自分のキャラクターが画面外に落ちてから、ステージにフックするまでにステージクリア
コメットミステイク	7000	星になっている時にステージクリア
アシッドクリア	1000	サムス面で敵を酸に落としてクリア
バンパークリア	3000	やくもの、アイテムのバンパーに敵を当ててクリア
トルネードクリア	3000	リンク面ので敵を竜巻に巻き込んでクリア
アーウインクリア	3000	ファックス面で敵をアーウィンの攻撃に当ててクリア
カウントワン	10000	残り時間1秒でステージクリア
ラッキー3	8000	ステージクリアした時の残り時間が3分33秒
ジャックポット	5000	残りの体力がぞろ目の時にステージクリア
ヨッシーレインボー	15000	ヨッシーステージで、ヨッシーを色順(色順はどの順番でもOK)に18体倒す
カービィフラッシュ	12000	カービィステージで、変身したカービィをマリオ→ドンキー→リンク→サムス→ヨッシー→フォックス→ピカチュウ→最後の1人の順番に倒す
ブラザーズカラミティ	12000	マリオステージでのマリオブラザーズ戦で、マリオに攻撃せずにルイージを倒し、その後マリオを倒す
コングディフェンダー	7000	ドンキーステージで、仲間が1人も死なずにステージクリア
コングパーフェクト	50000	ドンキーステージで、仲間が1回も攻撃を受けずにステージクリア
フレンドシップ	5000	マリオステージで、仲間が落ちずにクリア
リアルフレンド	30000	マリオステージで、仲間が1回も攻撃をうけずにクリア

スマッシュ攻撃で一撃必殺!

同じ技を何度も使用していると効き目が弱くなる特性を持つ『スマブラ』。だから通常攻撃だけでは、ダメージを2、300%にしても、相手はなかなか吹っ飛んではくれない。落下回避技を使われるだけだ。そこで、使いたいのがスマッシュ攻撃。3Dスティックをはじく＋Aボタンで出る強烈な一撃は、スキは大きいが、ダメージが貯まっている相手に使用すれば一撃必殺。一気にお星様にしてしまえるぞ。



←弱った相手はスマッシュ攻撃で星にしてしまえ!

アイテム活用が勝利を呼ぶ

アイテムを取ったら普通に使う。というもったいない事をしていない? それではアイテムを有効に活用しているとは言えない。使い終わったアイテムは当然、捨てる。が、その時に、投げて相手にぶつければ、スマッシュ投げよりは威力が落ちるが、充分な攻撃技として活用できるのだ。



↑さまざまなポケモンが登場。下段に効果表を参考にして欲しい。

モンスターボールのポケモン

ポケモン	使用わざ	効果
イワーク	いわおとし	画面上空に躍り出た後、無数の岩石を画面上方から落とす
カビゴン	のしかかり	画面上方に飛んでいき、しばらくしてから巨大化して落下してくる。当たり判定が大きく、威力大
トサキント	はねる	その場でしばらく跳ね、消滅する。いわゆるはずれ
ニャース	ねこにこばん	こばん型の弾丸を四方八方にまき散らす
リザードン	かえんほうしゃ	出現後、左右に炎をばらまく
スピアー	とっしん	画面外に消えた後、仲間を引き連れて突進してくる
カメックス	ハイドロポンプ	横方向に水流を連射する
ラッキー	タマゴうみ	アイテムの入っているタマゴを3個産み落とす
スターミー	スピードスター	もっとも近くにいる敵キャラクターの近くに来て、横から星形弾連射攻撃をしかける
サワムラー	とびげり	もっとも近くにいる敵キャラクターの近くにとびげり攻撃をしかける
ドガース	スモッグ	一定範囲にスモッグを放射する。シールドで防ぐことは不可
ピッピ	ゆびをふる	ランダムで技がコピーされ、各ポケモンのいずれかの技の効果が現れる
ミュウ	そらをとぶ	すべてのキャラクターが出現した状態で、確率1/151で出現する。効果はなく、何もせずに飛び去る

ステージ特性を把握せよ

ハイラル城など、登場する各ステージは広さも違えば、特性も違うので、これらを把握して有効な戦術を組み立てよう。下段は、ヤマブキシティに登場するポケモンとその効果を表にした物なので、参考にして欲しい。



←ハイラル城には竜巻が発生。巻き込まれたら吹っ飛ばされるぞ。

シルフカンパニーに登場するポケモン

ポケモン	効果
ヒトカゲ	「かえんほうしゃ」でダメージを与えてくる
ラッキー	「タマゴうみ」でラッキーのたまご(アイテム入り)を出す。また、ラッキーに触れると、わずかながら体力が回復する
マルマイン	「だいばくはつ」して、周囲の敵を巻き込む
ポリゴン	突然飛び出して「たいあたり」で攻撃してくる
フシギバナ	「はっぱカッター」「たいあたり」で攻撃してくる(「はっぱカッター」を出さない場合もある)

キャラクタの特性を使いこなして乱闘を制せよ！

『スマブラ』に登場するキャラは８人（＋４人）全員、Ｂボタンから派生する個性的な必殺ワザを３つ持っているので、勝つためには、それぞれのキャラにあった戦い方が必要になってくる。ここではキャラ別に、乱闘を制する秘訣を伝授していこう。「どうしても勝てない」と嘆いてる人は注目してくれ。



↑キャラによって戦法は180度違うぞ。それぞれの技の特性を知っておこう。

バランスのよさはピカイチ！



マリオ

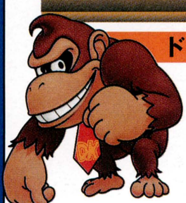
下段から上段へ繰り出される「スーパージャンプパンチ」は、当たり判定が広く敵を巻き込みやすい。どのステージでも有効に活用したい技だ。単体で使ってもいいが、敵が隣にいるなら強Ａ攻撃、または少々スキは大きいが「マリオトルネード」で浮かせてのコンボを特にオススメする。遠距離に敵がいるなら「ファイアボール」を連射してけん制。仕方なく近寄ってきた敵に、こいつを繰り出そう。

Ｂ…ファイアボール
上＋Ｂ…スーパージャンプパンチ
下＋Ｂ…マリオトルネード



↑当たり判定が大きい。敵を浮かせてコンボを狙っていこう。

体の大きさは長所なのだ



ドンキーコング

体が大きいので吹っ飛ばされにくいが、そのおかげで的にもなりやすい。と長所が短所にもなっているドンキーコング。使いにくいキャラの1人だが、逆転の発想をしてこの短所を活かした戦い方をしてみよう。的になりやすい、というのは逆に周囲に敵が集まるということ。それならば集まらせないようにすればいいのだ。「スピニングコング」や「ハンドスラップ」といった周囲の敵を巻き込む技や、左右どちらにも当たり判定がある下スマッシュを中心に繰り出そう。それで敵が離れたら、全キャラ中最強の必殺技である「ジャイアントパンチ」をチャージだ!

Ｂ…ジャイアントパンチ
上＋Ｂ…スピニングコング
下＋Ｂ…ハンドスラップ

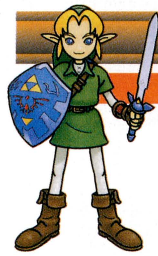


↑他のスマッシュより地味だが、格段にスキが少ないのでオススメな下スマッシュ攻撃。積極的に使っていきたい。



↑とにかくカワザで押していけるのが魅力のドンキーコング。積極的に敵をふき飛ばせ。

最強の剣の攻撃を活かせ



リンク

剣での通常攻撃はドンキーコングよりも上のリンク。この高い攻撃力を活かした接近戦がリンクの必勝法だ。逃げる敵には当たり判定が広く、さらに強力な上下の強ジャンプ攻撃でトドメ。また、飛び道具にしては範囲が小さい「ブーメラン」は、投げたら敵の脇を通って移動。そうすれば、一度よけられても当てることができるぞ。

Ｂ…ブーメラン
上＋Ｂ…かいてんぎり
下＋Ｂ…ばくだん



↑『ゼルダの伝説』並みに多彩な剣攻撃が魅力のリンク。

大技小技を併せ持つ通好み



サムス・アラン

地味なキャラだが、バランスがいい必殺技が揃ったサムス。特に、攻撃されても相打ちを狙える「ボム」はどのステージでもかなり有効だ。広いステージではこの技を徹底的に活用し、敵を近づかせず「チャージショット」を溜めよう。逆に狭いステージでは、溜めている間、無防備になる時間が多いので、これは単発でけん制用にすること。また、リーチのある投げも使えるぞ。

Ｂ…チャージショット
上＋Ｂ…スクリューアタック
下＋Ｂ…ボム



↑スクリューアタックは使い勝手がよいので、要所要所で使おう。



↑あらゆる場面で使える「ボム」。

長い舌で相手を飲み込め



ヨッシー

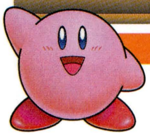
全体的に攻撃力は高くないが、長い舌が驚異的な力を生み出すヨッシー。これを使う「投げ」と「たまごうみ」は、どちらも技の出が速くて強力だ。後者はスマッシュ攻撃へのコンボとしても使っていきたい。当てるのが難しい「たまごなげ」は落下回避技封じとして練習しよう。

Ｂ…たまごうみ
上＋Ｂ…たまごなげ
下＋Ｂ…ヒップドロップ



↑ヨッシー使いは快感が味わえるが、やられた相手にとっては屈辱技。

変幻自在の変身能力が魅力



カービィ

必殺技「すいこみ」によって、その相手の技をコピーできるカービィだが、そんなことをしなくてもかなり強いキャラ。上空から落ちてくる「ストーン」は防ぐことが難しいし、例え外れても投げられる前に解除すれば、すぐにジャンプ攻撃、あるいは「ファイナルカッター」が繰り出せるからだ。ただ、吹っ飛びやすいので、相手のスマッシュには気をつけよう。

B…すいこみ
上＋B…ファイナルカッター
下＋B…ストーン



↑コピーは多彩な攻撃パターンを生む。

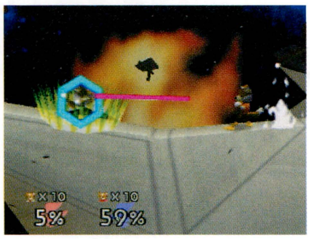
積極的に逃げて奇襲を

フォックス・マクラウド

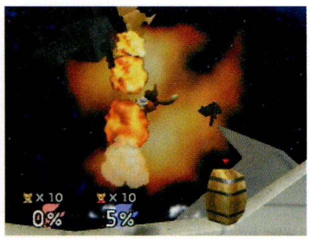


機動力がウリのフォックスは上方向への攻撃（スマッシュ上攻撃、空中上攻撃）とコンボ攻撃が強いのが特徴。ただし、出が速い「ブラスターショット」は、軌道が直線的なので、割と避けられやすい。そこで、広いステージでは逃げながら、チャンス時に攻撃を仕掛けよう。狭いステージではスキが多いが「ファイアフォックス」を地上よりも、空中で発動させ、下方にいる敵に突っ込む奇襲戦法が効果的だ。また、敵の遠距離攻撃は「リフレクター」で跳ね返すこと。

B…ブラスターショット
上＋B…ファイアフォックス
下＋B…リフレクタ



↑リフレクターをマスターして、遠距離の王者を目指せ。



↑落下回避としても移動力が高く奇襲に便利なファイアフォックス。

電撃で追い撃ちをかけろ



ピカチュウ

リーチが短くバランスは悪いが、電気攻撃がかなり強力なピカチュウ。壁伝いにも繰り出せる「でんげき」は飛び道具の中で高い威力を持ち、画面の上から下までに当たり判定がある「かみなり」もなかなか使える。ステージから飛ばされて戻ってくる敵への追い打ちに、これらを有効活用しよう。ただ、どちらの必殺技もスピードが遅い、スキが多いといった欠点アリ。使いどころを絞れ。

B…でんげき
上＋B…でんこうせっか
下＋B…かみなり



↑「かみなり」は強力だが障害物に弱い。

さらに4人のスターが登場

さて、最初に『スマブラ』は任天堂のスター8人が登場、と書いたけれど、『スマブラ』をプレイしたことある人ならば、キャラ選択画面のシルエットを見て、さらに4人のキャラが登場することは知ってるよね。ここでは、その隠しキャラを出現条件とともに一挙に公開していくぞ！



↑左右4つに誰が登場するのか、気になっていた人も多いでしょ？



最強の必殺技を持つ男

20分以内に1Pモードをクリア

キャプテン・ファルコン

3つすべて、与えるダメージが20％以上と強力な必殺技を持つファルコン。中でも「ファルコンキック」は中距離の間合いを一気に詰めるに技としてもオススメ。だが、どれもスキが大きいので確実にヒットさせられる時だけに使うこと。



←ファルコンの必殺技は技は強力だが、確実に当てていかなければ意味がない。



乱闘でのお邪魔虫キャラ?!

1Pモードをクリア

プリン

可愛らしいプリンだが、そのかよわい見かけ同様、弱い。敵を眠らせる「うたう」を使って、乱闘でのお邪魔キャラになるしかないかも。ちなみに「ねむる」という必殺技は、ただ眠るだけののように思われがちだが、ちゃんと当たり判定もある。



←歌で敵を眠らせるプリン。戦いに向かない？　でも、かわいらしさは天下一品。



実力は永遠の2番手にあらず

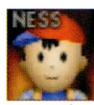
基本8キャラ全員でボーナス1プラクティスをクリア

ルイージ

マリオと同じように見えるが「ファイアーボール」が真横に飛んだり「スーパージャンプパンチ」の出だし一発目の威力が強力など、オールマイティ型のマリオとは若干、性質が異なる。また、「アピール」に当たり判定がある。



←マリオに勝りはするが、劣らない実力を持っているルイージ。基本性能は高い。



使いこなせば最強キャラ

難易度ノーマル以上をノーコンティニュー、ストック4人未満でクリア

ネス

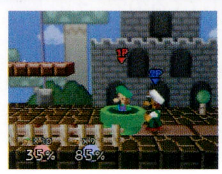
出現条件が厳しいだけに、その潜在能力はかなり高いネス。特に必殺技「PKサンダー」はすごい。自分に当てると無敵状態になり、当たった方向と反対側に一直線に飛ぶ。この間に触れた相手を、吹っ飛ばすことができるのだ。



←威力抜群のPKサンダーは、落下回避技としても使える。マスターしておこう。

さらに隠しステージも出現

上記の隠しキャラの他に、隠しステージも出現。な、なんとスーパーマリオのステージも登場するのだ。他にもサウンドモードや、アイテムオプションという機能も追加される。やり込めばやり込むほど面白くなるぞ。



←土管ワープも再現。パックンフラワーなどの仕掛けも満載のステージだ。

N64 ポケモンスナップ

■任天堂■3月21日発売予定■6800円
■バラエティ■1人プレイ

主人公トオルはスゴ腕少年カメラマン。ある日、彼の手元にポケモン研究の父・オーキド博士から一通の手紙が届く。その内容は「研究のためにポケモンの写真を撮影してほしい」という依頼…。というわけでこれは、カメラマンとなり自然の姿のポケモンを撮影するのが目的 のゲームだ。ポケモンだけが住む、珍しい島で写真を撮って、ポケモン図鑑ならぬポケモンスナップを、すべてのポケモンでいっぱいにしよう。

↓ピカチュウとディグダ、楽しそうだけど一体何をやっているのかな?



GB ポケモンピンボール

■任天堂■発売日未定■価格未定
■テーブル■1人プレイ■振動カートリッジ対応

人気の「ポケモン」をフューチャーしたピンボールがGBで登場。モンスターボールを玉にして、さまざまな仕掛けが用意されたピンボール台で高得点を目指すのだ。GBとしては世界初の振動カートリッジ対応で、リアルなピンボールの臨場感も体感できるぞ。また、もちろん「ポケモン」と名前がつくからには、ポケモンも当然出演。ゲーム中に現れたポケモンに玉をぶつければ、ポケモンをゲットすることができ、これを集める面白さもあるのだ。



↑出現するポケモンは150匹。ブルブルする振動に負けず、ゲットしよう。

N64 スター・ウォーズ 出撃！ローグ中隊

■任天堂■発売日未定■価格未定
■シューティング■1人プレイ■振動パック対応

今年の夏、新シリーズが公開される予定の「スター・ウォーズ」がゲーム化。宇宙征服をたくらむ帝国軍に対抗する反乱同盟軍の活躍を描いた正統派シューティングとして登場する。さまざまな個性的な惑星を舞台にボリュームたっぷりのミッションが展開され、戦闘機スピーダーでの白熱のドッグファイトが堪能できるのだ。また、映画ファンには嬉しいことにドラマ性も加味。戦闘の臨場感を高めること間違いナシのハズ。

↓帝国軍の象徴ウォーカー。この巨大な兵器をあなたは沈めることができるか?



NP ファイアーエムブレム トラキア776

■任天堂■春発売予定■価格未定
■シミュレーションゲーム■1人プレイ

ファミコン時代から続く、人気SRPGシリーズの最新作。高い評価を受けた前作「聖戦の系譜」と舞台を同じにする待望の続編だ。今回のシステムはプレイヤーの進め方次第でストーリーが変わるシナリオキャンペーン方式を採用。さらに戦略性が重要視されるコマンドも追加されている。また、魅力的な新キャラはもちろん、前作で登場したキャラも多数登場するぞ。

→今回の主人公である前作「聖戦の系譜」の2部で登場したレンスター王家のリーフ。





←ユニットとして大活躍しそうなフィン。リーフの忠臣で大陸に名声を轟かす剛のものだ。

NP POWER 倉庫番

■任天堂書き換え中■2500円
■パズル■1人プレイ

パズルゲーム不朽の名作「倉庫番」が、西洋の悪魔に支配された日本の妖怪村という設定でリメイク。物を片づけるということではなく、敵の進攻を防ぐため西洋と日本をつなぐ穴をふさぐことが目的となっている。穴からは次から次へと敵が登場してくるので、その敵を倒していくというアクション要素も加えられているぞ。従来の面クリア型のゲームではなく、各ステージはつながっており、なんとボスキャラも登場するのだ。

↓アクションの要素が結構大きい。パズルとはいえ頭ばかりではダメなのだ。



NP POWER ロードランナー

■任天堂■書き換え中■2500円
■パズル■1人プレイ

往年の名作『ロードランナー』をアレンジしたアクションゲーム。南の島の森、山、海を舞台にプレイヤーは冒険家のムーグル君となり、その中で障害物や敵を避けながら宝を集めていくのが目的だ。ムーグル君は自分の左右のブロックに穴を開けられるという特技を持っているので、これを上手く利用してロケーションごとに各15あるステージをクリアしていこう。パズル的要素も強く、指先のテクニックだけでは攻略できないぞ。

↓昔の『ロードランナー』よりも大幅に進化したグラフィックが展開。



■構成・文／北岡雅司



Nintendo
RAREWARE
NINTENDO 64
クマ！
トリ！
バンー・カズ
「スーパードンキーコング」を
作ったRARE社から
新しいヒーロー&ヒロイン？が
生まれた！
「おたから」も　しずんで
しまったんじゃ。ウウウ
妹思いのクマのバンジョーと
せっかち者のトリのカズーイ！
パワフル&ユニークな
アクションが、
簡単操作でスグできちゃう！
アクションはもちろん、
パズル的な謎解きもあるから
アタマもけっこう使うんだ！
アクションゲームが
大好きなら、
きっと満足できるハズ！
バンジョーとカズーイの大冒険
BANJO KAZOOIE
大好評発売中！
希望小売価格 6,800円（税別）
★1人用★3Dアクション★振動パック対応★バックアップ機能付き



激キャラ

第4回　覚えやすいゴロ合わせを カツキ先生と考えてみよう

はっしー(以下「は」)「カツキ先生こんにちは！　今月はバリバリのCGですね!! ううんもぅ、前号では『ポリゴンCGに飽きた』なんて言ってたクセにぃ～!!　いわゆる1つの復帰宣言ってヤツですか？　何はともあれよかったですぅ」

カツキ先生(以下「カ」)「そうね。ドCGだね。これはTBSで放送されているTV『たけしのここがヘンだよ日本人』って番組のオープニングCGで作った世界の人々なんだよ、実は。「激キャラ」では今回そのデータを使って再構成、再レンダリングして仕上げたの。データはそういうとこがいいよね。そういうとこって、どういうことかというと「使いまわしができる!!」…あっ、はっしーに言うことではなかった…って、ちなみに「バリバリ」なんて言葉遣い、最近使わんぞ!!」

は「使いますよ～。はっしーの中で、今マイブームなんですぅ」

カ「うわっ！　こいつ『マイブーム』なんてのも使ってる!!」

は「ところで先生。話は変わるんですけど、先生が個展を開くとかなんとか言っていたじゃないですか～。この場を借りて宣伝しなくていいんですか？」

カ「うん、多分この号がでる頃は個展が終わってるし、いいや」

は「んまっ、何てことを！　いいですか？先生。会話はキャッチボールなんですよ。キャッチボール。さっきっから、悪送球ばかりじゃないですか～(涙)」

カ「うん。つながるよーな会話しなきゃね。ところで、最近スカパー導入したんだよ。でさ、あれめちゃめちゃ番組数多いじゃない？　だからチャンネルの覚え方を教えてあげるよ。「kitまんぞくチャンネル」はch371(見ない)。「スタービュー」はch268(風呂屋)。「北野チャンネル」はch727(何なん？)。「キッズステーション」はch276(フナ虫)。ch282(庭に)は「フードTV」ね。覚えやすいでしょ？」

は「確かに覚えやすいですぅ。…実は、はっしーはまだ導入してなくて」

カ「ん～会話のキャッチボールが…ん？『会話のキャッチボール』って表現もねえ…。はっしー、お前ってば、めちゃ古い人間だな!!　今年何歳なんだ？」



タナカカツキ　只今、攻略中!
室内ブーメランに夢中です（編集部注：ホントに屋内でブーメランが遊べるシロモノらしいです）。

タナカカツキ先生に愛のお便りを出そう!

タナカカツキ先生に、愛の悩み相談、借金相談、仕事の苦労などを訴えたい方。みのもんたばりの明快な回答が身上の、タナカカツキ先生にお便りを出しませんか？　掲載された方には激キャラオリジナルグッズをプレゼントします。宛先は
〒164-0012
東京都中野区本町3-28-19　ティーツー出版げーむじん編集部「激キャラ　タナカカツキ先生」係まで。
それではまた次号！

まったり劇場改め

げーむじん軟膏

http://www.iijnet.or.jp/GAMEJIN



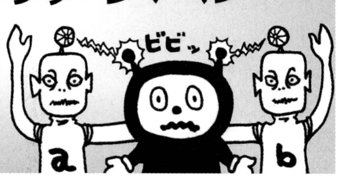


歴史的快挙！　前号を持っている人は『軟膏』のページを要チェック。なんと、ページ数が増減なし。コーナー数も増減なし。え、やればできるじゃんって？　いや～次はどうかな？

ゲーくんイラスト／寺門亮子

げーむじんのテレパシー

げーむじんの正マスコットキャラに返り咲いたゲーくん。でもその人気には何やら裏があるとか。



いヤッホーい。全国１千万読者からうんざりするほど愛されているゲーくんだよー。やっぱこの雑誌はゲーくんが面倒見てやらないとね。じゃあ行ってみよっ！

前号に１枚も載らなかったのは、**郵便事故**のせいに違いない。　（東京都・まじかるず）

なんだよまじかるず。最初っからテンション下げるなぁ。だいたいハガキなんて…、はっ来てた！　…とりあえず溶かしちゃえ。

ゲーくん、ゲーちゃんて**どこの星**の出身なんですか？

（福岡県・平山渚）

そりゃねえ、やっぱりあれ？　Mとか78とか？　サイヤ？　そうそう、ユゴスって言ったかも。

募集中

…ゆかいなハガキ…

ゲームや本誌の感想、ゲーくん宛の質問などアンケートハガキに書いて送ってください。採用された方には抽選でげーむじん特製シャーペンが当たります。

くだらないネタはハガキごと溶かされるので今度から**スルメに書いて**送ります。

（茨城県・有限会社「サバッテック」会長大阪勇気）

そんなことより勇気、君ペンネーム長すぎ。直してこないと次から本名にしちゃうよ。

ゲーくんとゲーちゃんの子供って、やっぱり**ゲー坊？**

（福岡県・GO.）

オスとは限らないだろ（怒）。きっとかわいい女の子だよ。「ゲー姫」これだ、今決めた。

ランキンユーのイラストいいでしょう。月子ちゃんと並ぶとお似合いなので、**独走はさせません。**（福岡県・風之音一心）

やばっ、風之音がランキンユー見るとうるさいな。その前にさっさと溶かしちゃえ。びびびっ。

何てゆーか…、**アレ**だよね。

（東京都・納豆菌）

ぐふふ、アレだろ。ぐふふ（溶解光線の刑決定！）

溶かした読者は、半日冷蔵庫に入れておけば**ゼラチン状に**固まります。

（埼玉県・ビストロQ）

なんで知ってるの？　さてはスパイだな。ビストロは南太平洋の古代都市送り決定！

俺も**古代都市に行きてーよ。**お願い。

（福島県・魔獣戦神）

PNは勇ましいけど、言ってることは腰砕け。君みたいな古代都市志願者は火星都市送りだね。

うわー、**タコ型宇宙人**に襲われるー。

（佐賀県・K·M·Revolution）

ちょっとレトロなSFシティ。それが火星。魔獣、K·Mと一緒に頑張れよ。

読者ページの担当をリベッタにして、**ゲーの２人を古代都市送り**に決定！

（兵庫県・年末にげーむじんを探し回った滝井浩明）

滝井、古代都市なんかで探すからだよ。え、ちがうの？

恐れていたことが…、年末進行のため、地方では２月号が年内には買えないのでは？　と思っていたら、案の定１月８日に入手。**えっ？　誤記？**

（福岡県・田舎のゲーマー）

ピーヒョロリー。ゲーくん最近、口笛うまくなったんだ。聞く？（読者の皆さん。その節はご迷惑をかけました：編）

成人式にまた行きたい。何か方法は？

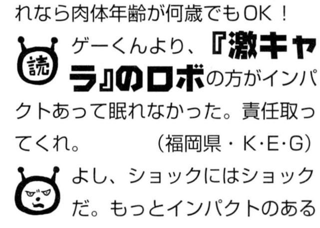
（神奈川県・眞泰志）

簡単簡単。他人の戸籍を買うの。そしてハガキを待つ。これなら肉体年齢が何歳でもOK！

ゲーくんより、**『激キャラ』のロボ**の方がインパクトあって眠れなかった。責任取ってくれ。　（福岡県・K·E·G）

よし、ショックにはショックだ。もっとインパクトのあるものを見せて、忘れさせてやろう↓

超怪電波



『恐怖！　直立歩行うさぎの逆襲！』この耳を角と見立てると、もしや中身はゲーくん？　それともゲーちゃんの中身？　謎は尽きないこのイラストは（茨城県・フグノさん）の作品。激コワ。

げーむじんのすみっこ♡　「さとりをひらいた人」さん。僕はギャルゲーに向いていないかも。『To Heart』をやっていると、すっげー恥ずかしくなって来るんです。解消法教えて！（神奈川県・もののけパンダ）　編：対処療法は？　人前で『ピカチュウ元気でチュウ』をやれるようになればOK！

編集後記読んでました。「ヘルちゃん」。その名前**「ベルちゃん」**と似てるから、きっといいことあるよ。うらやましい。
（東京都・三好耕太郎）

ハーイ、全国1千2百万読者のアイドル、ゲーちゃんです。ゲーちゃん編集部の（ふく）に聞きました。でも「うらやましいなら変わってくれ、あいたたた、腰が…」だって。あんまりよくないみたい。きっと「腰痛地獄」の「ヘル」だったのかもね。

やった、アンケートハガキにPN欄が出来た。ゲーくん。それでも私は**アルツ香取**ですか？　（千葉県・神来せあ）

そんなことないよアルツ。「アルツといえば神来」と相場は決まってるじゃんか。

俺にも「アルツ香取」みたいな、ある意味ステキな**リングネーム**を付けてくれ。
（奈良県・横山潤）

ほらね「アルツ」結構モテモテだよ。こんなのもあるよ。

勝手にそーぞープロフィール**「アルツ香取編」**千葉の空港のあるところ出身。28歳で2児の母。　（千葉県・山椒魚）

…ちょっと、いや、だいぶ違うけど、まあ人気のバロメーターだね。次はプリクラでも送って。人気といえばこの人も。

モノクロイラスト大襲来の「1周年おめでとう♥」のイラスト月子さんでしょう。**月子**さん、ファンです。　（福岡県・GO.）

他にも（青森県・天馬いさご）とかが当ててきたよ。代表して…はっ。

「代表して**××君に3点あげまーす**」じゃないだろうな。JAROに訴えるぞ、こら。　（三重県・片羽絞め）

うう、読まれてる。わかったよ。GO.君と片と、それからいさごに3点ずつ。大判振る舞いで月子さんにも3点上げよう。

ゲーちゃんの奴隷はゲーくんの他に、何人いるの？　（福井県・堕天使ノエル）

あら、うふふ、そんな人いないのよ。ゲーちゃんやさしいですからね。試しに私にひざまづいてみる？　新たな世界を知るかも。

ゲーちゃんの**必殺技**はなんですか？
（長野県・スペシャルハッピー）

竜巻旋風脚じゃないよ。本当だよ。本当だってば。殺気。

リニューアルとあって、いきなり高密度の攻略が増えてビビった。なのに**『軟膏』のぶっ壊れ具合**は相変わらず。
（岐阜県・ジークフリート）

うふふ、読者のレベルに合わせてやっているのよ。

この寒い中、女子高生たちは**相変わらず生足**で平気なの？　（東京都・す〜）

どうなんだろうね。あの生物の生態は、よくわかんないよ。関口宏かみのもんたにでも聞けば？

なんでうちの学校は**ブルマじゃない**んだよー！ブルマは男のロマンだー！
（東京都・ARUMAT）

最近そう言う学校が増えてきて、嘆かわしい限りだね。でも、そんなことより問題はスクール水着だよ。そうだろ？

スクール水着のコーナーを作りましょう。それがダメなら『制服大征服』を征服ぢゃあ。　（愛媛県・近藤直人）

うひょー、いい発言だね。ミスエロには圧力かけといたよ。

ゲーくんへ。スクール水着はもうちょっと**ダイエット**してから♥　（青森県・天馬いさご）

ブンダバール！　ダイエットなんかいい、今すぐ来い！

ゲーくん！　バカなこと言ってないの！　某女子中生みたいに、ホントにブルマ写真を送ってきたら持て余していたでしょ。

いや、えと、それはその、ピーヒョロピー。口笛どう？

いつも楽しく読んでます。ゲーちゃんもかわいいけどゲーくんに一言。**強く生きるんだよ…。**（山口県・木ノ上結実）

みんなありがとー。
また次号でねー。

プンプクプルクルプリクラー



「編集部に遊びに行ってもいいですか？（兵庫県・KOHARU）」そういう時はな、この雑誌が出た直後に編集長のキムラくん宛に電話をするのじゃ。おなごに限って認めてやろう。ほれ、ちこちこ、ちこう寄れ。

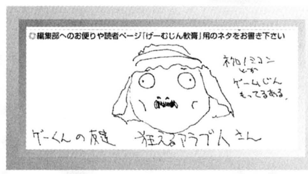
かなりGな感じ　寺門亮子

寺門亮子只今攻略中：何度電話しても捕まらない寺門先生。きっと「失踪」を攻略中に違いない。（編）

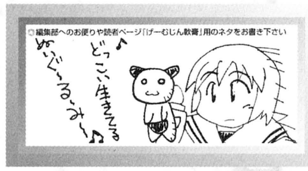


らくがきmuseum　芸術＝大暴発

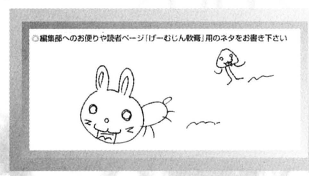
こんにっちはみなさーんっ。おフランス帰りのピエールが送る、芸術の宴ざます。芸術とは、飽く事なき追求ざます。まずはむーむー画伯の『無垢』。何も考えてなさそうなこのうさちゃまが、じつは「生肉喰いてーなー」とか考えてんだろなっ、と想像しただけで、まさに芸術ざます。次はサンスイ画伯の『ダマスカスの男』ざます。『アル・アジフ』と並び称されるとは『げーむじん』も第1級の魔術書の仲間入りざます。その次、マダムとデブ画伯の『ど根性ワラビー』。でも厳くんはもとが格好良かったのざます。ピエールの好みざます♥　そして最後はクロミウム画伯のずばり『美人画』。色々調べてみたざんすが、友沢先生のキャラがイラスト投稿されたのは初めてざます。いいとこ突いてきたざますね。



↑（東京都・サンスイ）こんな友達イヤ。



↑（東京都・マダムとデブ）影が上手い。



↑（徳島県・むーむー）何考えているのか？



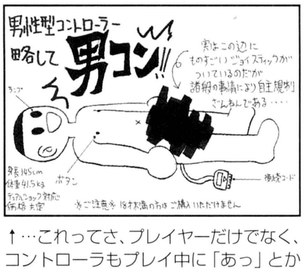
↑（岡山県・クロミニウム）ひゅううううう〜。

げーむじんのすみっこ♡　ある意味ゲーくんよりゲーちゃんの方が怖い。（佐賀県・K・M・Revolution）　編：ある意味じゃなくって、実際怖い気がします。ゲーくんよりも、ゲーちゃんが編集部に来たときの方が、緊張感は高いです。実際、にこやかにえげつない宇宙人ですから。

~夢のコントローラを大発明~

未来型発想研究所

実用ばかりが能じゃない。たまにはこんなお遊びも…って、いっつもこんなものばっかりだよ。まあ、面白いから許す。



↑…これってさ、プレイヤーだけでなく、コントローラもプレイ中に「あっ」とか「うっ」とか言うんだろうなぁ…。

→ギッて、てらてら光ったジョイスティックをティッシュで拭くおねい様…。おいおい男のロマンじゃねーの。



ちーす。みんなぐりぐり回してる（アナログスティックを）？　今号もヒワイなものなど口にしない清廉潔白お兄さんと一緒に、夢の世界のコントローラについて、生まれたまんまの姿で肩組み合って語り合おうぜ！　まずは兵庫県・せさ太郎の作品。さわやかお兄さんは「ものすごいジョイスティック」より、接続コードがどこから延びているのかが気になるな。次、脂ぎってるコントローラ、通称ギルコン対策。三重県・片羽紋めの作品。でも少しはギッてないとダメだよな。女の子に譲ったら「いやーン」なんてティッシュで拭くんだ。うっしっし（どうしてもオヤジモード）。

チッ！ガセネタ I miss you

テメーのウソ、ダチのウソ、ゲームのウソをカミングアウト

読者諸君はウソはお嫌いかね？「はいっ、嫌いです」こーの嘘つきがー！「はいっ、嘘つきです」？？？

●『街』の次は『村』らしい。　（福岡県・GO.）
その次は『國』か『郷』とかかいな？

●『エリーのアトリエ』ではケーキ屋になるエンディング以外にカレー屋やおもちゃ屋になるエンディングもあるそうです。　（福岡県・風之音一心）
果てはクリーニング屋かい？

●デズニーの有名ネズミが黄色にカラーチェンジ。　（三重県・片羽紋め）
あの「ピカキー」ってのはそれか！

●ドラクエ200～ついに22世紀に発売決定。　（神奈川県・眞泰志）
まだ堀井雄二シナリオだったりして。

●出所不明な毒電波をキャッチする『電波でGO！』というゲームが出るらしいぞ！　ゲーくんは、電波の出所を知っている様子です。　（大阪府・仙木）

●『ドカベン』『巨人の星』等、なつかしのアニメキャラが女性用恋愛シミュレーションとして復活！　総勢270人の熱い青春がよみがえる。　（青森県・天馬いさご）
裏に「むさ苦しいだけだと思う」とあるけど、その通りだねぇ。

●履歴書に自分の投稿歴を書くと、少しだけ得をするらしい。　（千葉県・山椒魚）
そして、とっても『痛い』思いもするらしい…。勧めないよ。

●わらわら涌いてくるゲーくんを撃ちまくるシューティングゲーム希望。らすボスはもちろんキムラ編集長。　（奈良県・横山潤）
それはガセネタでなくて願望だ。



友沢ミミヨ只今攻略中：立ちくらみや貧血で倒れる寸前に、目の前真っ暗になりながら座頭市のポーズを攻略中

第8回 輝け!! ゲーム広告大賞

あらすじ：ダンナのヨシにはかわいいとこも見せる鬼っ嫁のエツコに毒殺された徳兵衛は、ゲーム広告審査という生き甲斐を奪われた腹いせに、幽鬼となって化けて出るも、あっさりエツコに払われている…。

エツコ：はっはっ、フッフッ、はっはっ、フッフッ。…まったくっ、ヨシの奴っ、昨晩布団の中でっ、「最近太ったんじゃないか」だとっ！　ムカッ！　さっそくっ、今日からっ、ジョギングよっ。はっはっ、フッフッ。
店員A：きゃあああああ！
徳兵衛：でへへー。怖くないから、待つんじゃよー。
エ：はっ、あれは前号のファミレスの店員さんと、くたばったはずのうちのジジイ。さては奴め、ジョギング中の店員さんのスパッツに欲情したね。そんなときはこれよっ！
徳：うほー。この子はOVAでもコミックでも、わしらヤングを魅了してやまない、神崎あかりちゃんなんじゃよー。それにしても、こんないかがわしい物は、青少年に悪いので没収しますー。
エ：劣情をもよおしたのは他ならぬお前だろっ！　広報山下さんのお話をお聞きッ！　「あかりちゃんは、みなさんが喜んで下さることならなんでもします。たとえ、それが恥ずかしいポーズであっても…。彼女は、永遠にそういうキャラクターなのです。若干16歳の彼女にこういうポーズを取らせた私は、きっと非情なおばさんなんだろうな…。皆さん、ソフトを売るためひたすらけなげなあかりちゃんのためにも、好評発売中の『バトルアスリーテス大運動会GTO』を買ってやって下さい」
徳：くううー、あかりちゃんこそ大和撫子の誇り、うちの嫁にも見習わせたいわい。そうじゃ、この足でゲーム屋へ直行じゃよー。
店員A：はあー、助かった。この間といい今日といい、ありがとうございましたー。
エ：若い子がそんな格好でいるからだよ。おばさんを見習ってジャージにしなよ。
店員A：えへへ、若く見えてもも う29なんです。でも気をつけまーす。ン？　どおしたんですかー。
エ：…（この娘、あたしより年いってんのかい）。
（果てしなく続く…のか？）



今回の受賞作品
バトルアスリーテス大運動会GTO
■PS■インクリメントP

げーむじんのおみっこ♡　おいおい、今度は『ガセネタ』も終了かよ！　せっかくネタ貯めてたのに。（宮崎県・ぷうかJターボ）　編：そんなことありません。あしからず。今まで流動的だった『軟膏』も、ようやく落ち着いてきました。これで読者の皆さんも、狙って投稿しやすくなったのでは？

モノクロイラスト大襲来

ほーい。ここも手狭になってきたねえ（く）

『軟膏』もう1、2ページ欲しいわねえ（ち）



←「インフルエンザになりました（兵庫県・KOHARU）」ゲーくんは風邪引かない（く）



←（青森県・丸堀彩文）カラーのリリスにモノクロモリガン。どっちもいいかんじ（く）



←「ドリキャス欲しい！（大阪府・月子）」ドリキャス系のキャラを描いて持ってないの？（ち）



←「ハヤシますみに会いたいっす（神奈川県・たかびせっか）」やめときなさい（く）



←「イラストのレベルが毎号高くなってますね（青森県・天馬いさご）」



←「2人のラジオ、ぐーです（千葉県・唐川遊人）」きっと2人もよろこびます（く）



↑「アーケードゲームのイラストでもよろしいんでしょうか（宮城県・秋成聖）」どうしようかな…。うそうそ大歓迎だよ（く）



←「全身を入れたら、こんなポーズに（千葉県・美宏うに）」確かにそそるね（く）



←「葵ちゃんに、蹴られてみたい…（福岡県・GO）」僕も蹴られてみたい（く）



←「年末、あちこちを捜しに行きました（東京都・しゃもじ）」



←「厚紙用…。というか、ペン入れする度胸がない（群馬県・夢現）」でもよく描けた美青年ね（ち）



←「サガフロのルージュとブルー（山口県・木ノ上結実）」久しぶり（ち）

募集

イラスト大募集。CG、まとめ送りも大歓迎。詳しくは146ページ左下を参考にして、どんどん送ってね。

IN MY MIND

批評DEうひょ～!!

プレイして、面白かったら批評を送れ！　多様に進化して行くゲームの1つの究極進化形。その名も『幻想水滸伝Ⅱ』

『幻水Ⅱ』をやり終えて思ったことは「久しぶりに面白いゲームに出会えたな」だった。体温を感じさせてくれるキャラクター達。人によって違う1軍メンバー。ストレスのたまらないレベルアップシステム。豊富な会話パターン（パーティに参加しているキャラ、並び方によって台詞が変わる。最後の戦い方によって×○の台詞が変わるのには驚いた。自暴自棄になってつっこむと…ナナミ好きには泣ける台詞が…）。充実のサブゲーム。どっぷりと幻水Ⅱの世界にひたれるステキだけれど少し悲しい物語。それを盛り上げてくれるサウンド。

豊富な選択肢を選べるシステムがキャラクターとの一体感を生む

でもでもでも、このゲームに一番惹かれた理由は、主人公の意志表示（台詞）をプレイヤーが決めることができる選択肢のシステム。これにより主人公との一体感が生まれ、幻水Ⅱの世界を「キャラクターの立場で体験」できたのだ。主人公が自己主張しまくる最近のRPGにお嘆きの方におすすめ！

最後に、ロックアックスであんなことになってショックを受けた人へ。ティントのイベントで色々試してみると…。あれ、個人的にグットエンドより気に入ってたりする。お試しあれ。

『幻水Ⅱ』楽しいよー！

（茨城県・P成）

幻想水滸伝Ⅱ

■PS
■発売中■コナミ



レシートKING



ブワッハッハー。その逞しい肉体を誇示して現世を統治するレシートKINGだ。今号はすごいぞ。レシートが3枚も来た。うち1枚は念願の「ゲームにからんだ面白レシート」だ。もうこれで勝敗は決したようなものだが、結果はどうなるだろうな。それはともかく、これからも面白レシート待ってるぞ。

ブックランドカスミ
1998-11-20 16:51 伝票No.0000123
本日は、御利用いただき誠にありがとうございます。
件数：2
サイバーボッツ ¥480
¥10
消費税 ¥24
合計 ¥514
お預り ¥1,000
お釣 ¥486

←「サイバーボッツ超限定版のソフトだけが10円でした」でかしたミシシッピー！これぞレシート道の王道だ。これからもレシート道に精進しろよ。

VS

セブン-イレブン
新潟県新潟市
99年01月11日（月）11:39
¥560
¥140
¥20
¥20
小計 ¥740
消費税等 5.00% ¥37
合計 ¥777
お預り ¥1,007
お釣 ¥230
上記正に領収いたしました

←「全然ゲームと関係ないのですが、合計金額を聞いた時に妙にうれしくなったので送ります」よし、許す。むしろこれからは文字投稿にも精を出すのだ。

今回は（茨城県・ミシシッピーNo.0）対（新潟県・あまがえる）ところで、青森とか新潟にイラストの上手い女子投稿者が多いのは、娯楽が少ないからか？　千葉も注目株だな。娯楽が少ないのか？　それはともかくミシシッピ、おいしいところを突いてきたな。まさに技有り！　一方あまがえる、ゲームに絡んでないんだが、いつもくれるイラストがかわいいから技有り！　結果引き分け！　まあ、ランキンユーも節目だしな。両者に4点、褒美を使わす。

ゲーむじんのおみっこ♡　前号で誤記発見！　134ページの健太郎君、ハガキで名前を間違えているとありましたが、アレは「ゲーム子ちゃん」がゲーちゃんのコスプレをしているだけです。ゲーちゃんがあんなカワイイわけないだろ（兵庫県・滝井浩明）　むかっ！　溶かす。（ち）

今号の風之音一心以外のお仲間達・・・・・・・・・・・・・



↑（東京都・まじかるず）



↑（奈良県・横山潤）



↑（東京都・マダムとデブ）



↑（三重県・片羽絞め）

今号は、あえて風之音一心以外の投稿者で構成してみました。つーか、君らすごすぎ。もう、どうどうとした別のコーナーだね。なにしろ、風之音以外がほんと多いんだから。

制服出張所


←（大阪府・月子）



←（北海道・T.SATO）


←（埼玉県・アオカビ）


←（千葉県・唐川遊人）



←（埼玉県・三日月モ）



←（東京都・マダムとデブ）



←（神奈川県・健太郎）


←（青森県・天馬いさご）


←（宮城県・秋成聖）


←（富山県・みーゆ）


←（群馬県・夢現）


←（青森県・丸堀彩文）


↑（東京都・江南まどか）

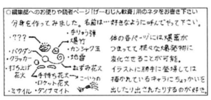

↑（栃木県・蒼真）

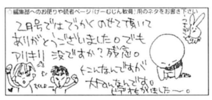

↑（群馬県・寺田直人）

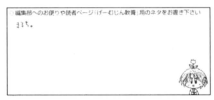

↑（埼玉県・直角R90）



↑（福井県・角煮）


↑（群馬県・ぐーたらタヌキ）


↑（青森県・丸堀彩文）


↑（新潟県・あまがえる）


↑（群馬県・千葉幸伸）


↑（千葉県・唐川遊人）


↑（神奈川県・K.oda）


↑（静岡県・大江戸殿下）

ミスターエロプレゼンツ

えっちなげーむじん　あっ、だめっ、あっ、そこっ、あっ、あっ、あっ、あっ

ふと伸びをすると、背筋だけでなく、別の部分まで張りつめてしまう若人と、そんな若人にいろんな所をときめかせる乙女達よ、しばらくだったな、ミスターエロだ。お前らの飽くなき欲望は、しかと受け止めたぞ。

読 私が思うにメイドさんとは、首輪は必須。ノーパンに黒ガーター。そして顔面に生クリー（以下自粛）。（新潟県・笹川直恵）

直恵、そう言うことはイラストにして送ってこい。俺はいつまでも待っているぞ。

読 ふとももと乳ではどっちでしょうか？ 個人的には乳かなぁ。（三重県・片羽絞め）

いいか、どっちということはない。等しく愛せ。但し、敢えて言うなら尻だ。尻なら、ブルマでも水着でも下着でもいいぞ。但し、ローレグ限定だがな。

読 ミスターは、チョコ幾つもらった？ 人気者の僕はいっぱいもらったよ（このハガキのメ切は1月末日です）。（東京都・マダムとデブ）

いいかマダデブ、そしてさまよえる下僕達よ。チョコをそんな目的で贈与することは、チョコに対する冒涜だ。そんな汚れたチョコは俺様が清めてやるから、全て持ってこい。

読 巨乳も貧乳も等しく愛せるなら、私の洗濯板でも愛してもらえますか？（青森県・天馬いさご）

もちろんだいさご、いやむしろ俺様1人で愛してやるのはもったいない。下僕達よ「いかにしていさごの洗濯板を愛するか」の方法を、このコーナーに送ってこい。待ってるぞ。

読 やっぱりオイラは見えそで見えないようなギリギリの方が興奮します。（福岡県・GO.）

GO.よ。見えそうで見えないは甘い。俺様はここに「チラッとしか見えない」の良さを提唱する。肩紐、脇乳、はみパン。どうだ、すばらしいだろ。



今日から貴殿も我が同志　制服大征服

笹川直枝！　オマエのタメにこんなにメイドが集まったぞ↑

コスプレと聞いただけで「コスチューム＝制服→メイド服」と条件反射的に妄想方程式が働き出す、変態女子中学生とその賛同者達よ、しこたま待たせたな。ミスターエロだ。お前らが如何にメイド好きか、よーくわかった。今回はゲーの２人に迷惑を言って上のスペースを借りたから、ゆっくり鑑賞しろ。但し、天馬いさご。オマエのはきっぱりメイド服ではない。まだ健太郎の方がわかっている。それから下の２人。お題目と関係ないがまあ許す。これからも精進せえよ。次号はゲーのやつがうるさいから、スクール水着だ。



←「下乳にブルマーってこういうことですか？（青森県・丸堀彩文）」…実に、いい線行っているんだがな、裏の落書きの方がそそるぞ。



←「誰か友達になって下さい。（兵庫県・KOHARU）」良くわかっているな。ガーターベルトの覗くセーラー太股は男のロマンだ。

げーむじんのすみっこ♡　『こんなんいいな』がなくなり、出せるコーナーが減って残念！　でも僕の名前が付いたコーナーが出来たからヨシとしよう。（福岡県・風之音一心）　編：ところがギッちょん、名前は付いたけど、あんまり投稿が多くって、今回採用できませんでした。ごめんね。



極東方面女性投稿促進委員会
フェミニンの館

どーして男の子ばっかりここ宛に送ってくるの！　意地でも男子は載せませんからね！

ご無沙汰してます皆さんここは『げーむじん』に花を添える、ゲーちゃんとおねい様だけのうたた寝の楽園です。はっ、だからみんなハガキくれないのね。起きて起きてぇー。

(読)うちの長男はゴキブリを**生足で踏んづけた**ことがあります。
（広島県・殿山祐身）

…ゲーちゃんは生手で潰したことがあります。泣きながら手を洗いました…。

(読)この間、**3本目のネジ**もどっかに行っちゃいました。
（青森県・天馬いさご）

いさごに３本もネジがあった方が驚き！　割と高級ボディだったのね。ま、今やがらくただけど…。

(読)**月刊化**
（福井県・さくら）

何がすごいかってさくらちゃん、これしか書いていないのに、ペンネームを書くなんて、掲載されるつもりだったの？ …使っちゃったわ。

(読)ちまたで怪しげな品揃えと言われているうちの本屋。『げーむじん』の**入荷部数が着々と増えて…、**やはり、あやし…はっ！
（山口県・木ノ上結実）

結実ちゃん。今、『げーむじん』の入荷部数は、その書店の健全経営度の指針になっているのよ（帝國でえたばんく調査）。だからいっそ、棚全部『げーむじん』にしなさい！

(読)リベッタ**ファンクラブ**設立しませんか？
（奈良県・ウルトラ・マンハナコ）

キー！　ゲーちゃんのラブラブファンクラブは？　なんでないの？　誰か作るべきよ。リベッタのファンクラブなんて、その後の後ね。

(読)最近のゲームはむずかしい。**敵のいないRPG**があればいいのにな。
（愛知県・ターちゃん）

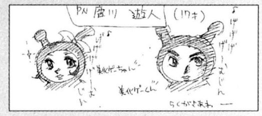
ないと思ってるでしょ。それはずばり『どきどきポヤッチオ』よ。12月号を購入すること！　あでゅ。

募集　フェミニンの館では、お悩み受付中。なんでもいいから相談しなさい。ゲーちゃんが解決するわよ。

今号のおねい様



↑「ゲーくんが、とてもかわいいと思う（埼玉県・小島要）」…でもこのゲーくんもどきの生物は、ややブキミかも。夢に出そう。



↑「前号１枚も載ってない。間に合わなかった？　総ボツ？　ゲーちゃんに媚び売っとくかー？（千葉県・唐川遊人）」アップだとこうなのよ。



↑「まぁ、載るこたぁないやろけどねっ♥（大阪府・てるる）」そう言われると載せてみたくなっちゃうのよね。今度はイラストもよろしく♥

投稿マニアいらっしゃい！
ランキンユ～

長きにわたった『第１回げーむじんフラッグ争奪戦　ランキンユー（今、正式名称決定しました）』もここに集結。一体優勝は誰の手にっ、て→の図見れば一目瞭然だけどさ。

こーんな結果になりました！

パンパカパーン。発表します。栄えある『第１回げーむじんフラッグ争奪戦 ランキンユー（提供T2出版）』優勝者は結局のところ「月子」さんに決まりました。ま、長きにわたった『げーむじん軟膏』における貢献度で考えれば当然だね。

ゲーくん、エラソウにしないの。こんなにランキンユーが盛り上がったのも読者のみなさんのおかげでしょ。木っ端から大物までいろんな読者が頑張ってくれたわね。

「木っ端」ってゲーちゃん…。ま、ともかく「月子」さんは何が欲しいかリクエストしてきなさい。げーむじんの前の号で協力してくれた作家さんのサインなら、何人でも貰ってきて上げるから。

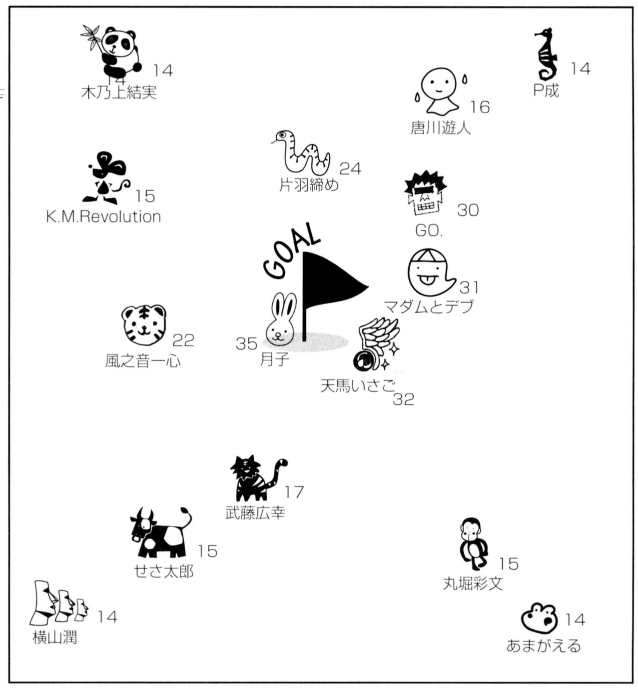
モノクロ１ページ「月子」さんのイラストでもＯＫですよ。それと、30点以上の人にもご褒美を上げます。「げーむじん特製リベッタテレカ５枚組」か「その他リクエスト」のどちらかを選んで下さい。但し、あんまり無理な注文だと、宇宙なまはげがお邪魔するかも。

次回から、予定通り『第２回ランキンユー』が始まるよ。ここでニュース。『第１回』で20点代の人には最初から５点、10点台の人には最初から３点あげましょう。もちろん30点代の人と１桁の人はなんにもなしね。

(読)**40点までにしてくれ。**
（三重県・片羽絞め）

遅いって。じゃみんな、優勝目指してレッツゴー！

【投稿マニア勢力図】



これまでの成績

順位	名前	点数	順位	名前	点数	順位	名前	点数
1位	月子	35点	6位	風之音一心	22点		丸堀彩文	15点
2位	天馬いさご	32点	7位	武藤広幸	17点	12位	あまがえる	14点
3位	マダムとデブ	31点	8位	唐川遊人	16点		木乃上結実	14点
4位	Go.	30点	9位	K.M.Revolution	15点		P成	14点
5位	片羽絞め	24点		せさ太郎	15点		横山潤	14点

げーむじんのすみっこ♡　2位、3位といわず、勢力図圏内の人にはなんか下さい。てゆーか、俺に21点ほどくれればいいんですけど。…第2回ランキンユーとか開催するんでしょ実は。（奈良県・横山潤）　編：ま、結果は↑の通りと言うことで（まだ出してない）。「点」数ではない単位募集中！

爆連載



山田玲司の魁！バーチャ攻略塾

TARGET：2 フジサキ



やまだれいじ。マンガ家。66年、東京生まれ。代表作は『Bバージン』、『ストリッパー』、『17番街の情景』、『ドルフィンブレイン』他。現在「ヤングサンデー」で、異色の野球マンガ『アガペイズ』を連載中。日々、現実と向き合い葛藤しながら、身悶えしつつマンガ制作に打ちこむ、ナイスガイ。

ついにこの時がやってきた！　ああ、ついに…。畏れ多くもゲームキャラ界のスーパーアイドル・フジサキを我らが玲ちゃんが大攻略、のはずが…、ああっダメーッ、キャー！

いやー、それにしてもひどい映画がヒットするもんだね。何がって？　あー、見ちゃったよ、今さら『タイタニック』(ビデオで)。良かったねー本当、のせられて映画館とか見に行かなくて。

たしかあの年のアカデミー賞は、『恋愛小説家』と、『フルモンティ』だったらしけど、ゴミタニックにくらべたら両方とも傑作なのに (『恋小』の方はまとめがもうひとつだけど) くやしかったろうなー、その2作品の関係者。

そこまで言うなら見るな？　あーそうだよね…。メジャー、マイナー、関係なくいいと思ったらいいと言いたいだけだからねえ。昔から『TOP GUN』とかは嫌いだが、ビートルズは大好きだし…って、それがなんでフジサキ攻略かって？　そう、俺にとっては、あの女ってどーも『タイタニック』なわけよ、デカプリなわけだ。これ読んで「なるほどね」とか思った人は、「ちょっと大人」だからもういいよ。そんで、「オレのフジサキをー!!　山田殺す!!」とか言ってる君は、「あたしのデカプリオー!!」状態なのでそのままでよし。

そんでもって、このコラムは、ゲームキャラを現実の人物として見た時、どう落とせばよいか？ってコトなんで (前回は『トゥームレイダー』のレイラ)、あんたの近くにフジサキみたいな女が…、あっごめん。これね、まずいません！　レイラの方がまだ周りにいる可能性はあります。

何でかって、そんなもん、格闘モノのノリで恋愛シミュレーションなんか作ったら、一番のボスキャラは、おのずと、「カンペキに男の理想たりえる女像」ってのを求められるわけだろ？　フジサキは当然ボスキャラなわけだ。そりゃ、作り手も苦しかっただろうね。『タイタニック』のデカプリちゃん並に、ちまたの男どもにウケそうな人格を作んなきゃいけないわけだし…。そのあげくに、頭良く、性格良く、ガード固く、クラシック好きのピンクアタマの女子高生…とかいう、わけのわかんない女になってしまったのだと思う。

実は、俺も昔、そーいうコンセプトでヒロインを作ろうとしたことがあったため (『Bバージン』のユイ)、その「男があこがれるカンペキ女」を作る苦労は死ぬほどわかるんだよね…。もちろん、他のゲーキャラ女には、もっとずっとハタンしてるのも多くて (『うる星』の流れか？)、フジサキはなんかそのボーダーギリギリにいるって気もする。

ある人間にとってカンペキな存在を「どらえもん型キャラ」とか命名しちゃおうか。いいね、「ドラキャラ」。死んでもらいたいね！　面白いのが、デカプリちゃんは典型的少女マンガ男のドラキャラで、「わがままで、たいくつな私」をどこか「いい所」に連れていってくれそう、ってのはわかるんだけど…。

フジサキ…、ねえ、こんなのどうやって相手しろっての？

「テッテー的にできた女はテッテー的にできた男のみが手にできる」──現実には、こんな法則は大間違いなのがわかってて、クリエイターは作ったのかもね…。

けっこう現実は、いい女がどーしよーもない男にハマってたり、中身のある男でも、戦略のヘタさから、いい女とつきあえなかったりするから、いい男のみがいい女を手にするという「あのゲーム」って、理想の恋愛世界を表現してるのかもね。

そして、そういう世界はゲームなんかで時間を費やしてる者には決しておとずれないというパラドックス。

そしてじじいが少女を金で釣り、少年はバーチャルで年をとる。うーんタイタニックな日本…まとめて沈んじまえ。





隔月刊

ねこねこコンビがおくるゲームのヨロコビ

げーむねこ Game Neko

Even you would enjoy these games.

春だ一番！ゲームに萌ゆるねこ日和



※とけねこ氏のヴァーチャル片想い歴をインターネットで(笑)http://www.catnet.ne.jp/sasaryou/fprof

第3回 ねこねこ慕情





Tomoyuki Hujinami
藤浪智之
Ryou Sasaki
佐々木亮

登場猫物紹介



藤浪智之(とけねこ)
字書き担当。今回の記事のために、TLS2(テレカ、ポスター付)を購入。記事のためじゃよ、記事の(汗)。



佐々木亮(しまねこ)
絵描き担当。今回の記事のためと偽り『かってに桃天使！』を激購入。再販中の『だん商』もよろしく～。

前回まではこのスペースで、題材になったゲームソフトの紹介をしていましたが、今回からは、用語とか、本編の補足とかを色々書いていくことにします。

それはそうと、前号のげーむじんを見ると、なんかほかの執筆者の方々は「只今攻略中」のものを、色々書いてらっしゃるようなので、わしらも対抗してみることにしました。

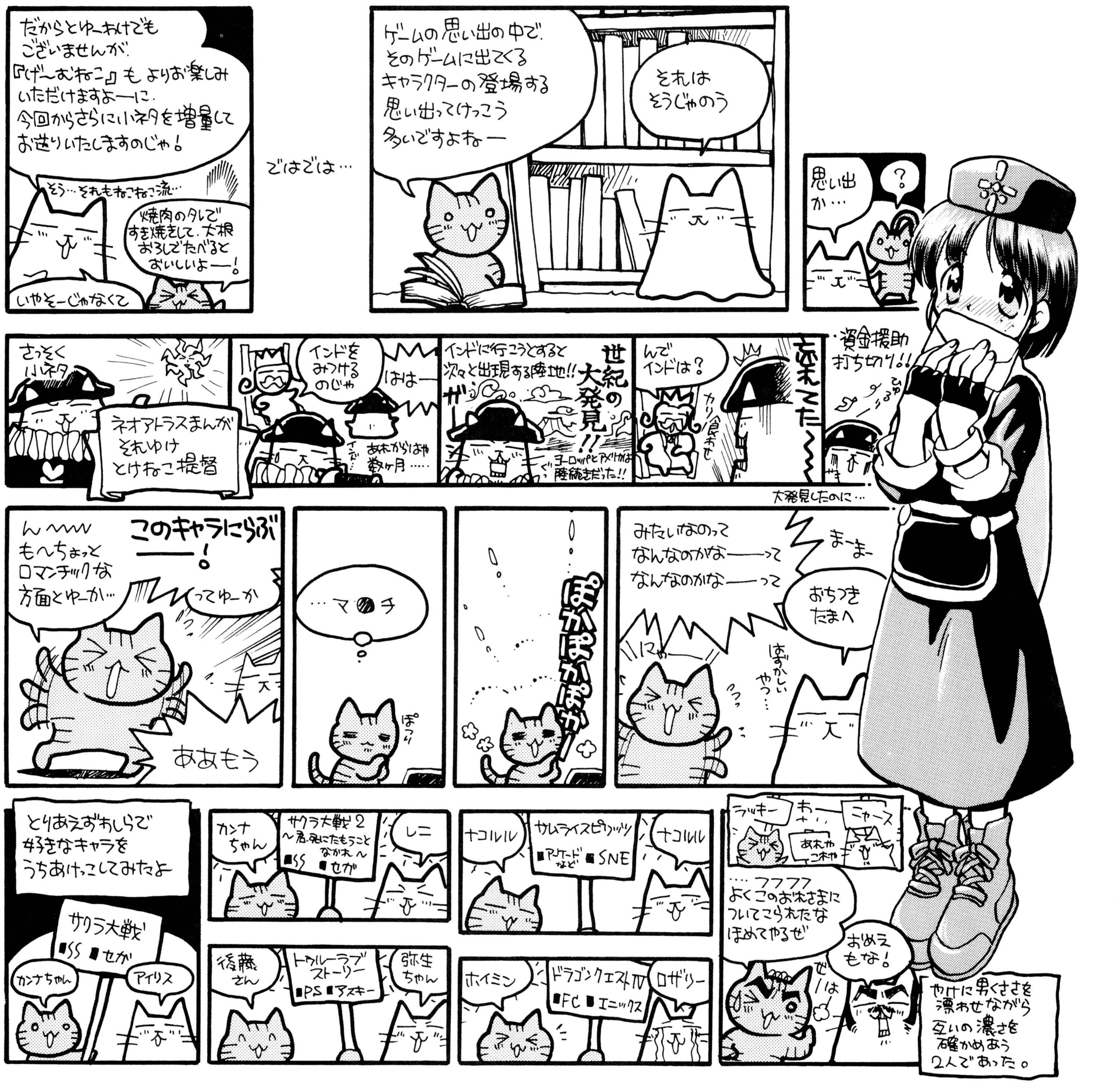
只今攻略中

ふじなみ：ドラクエモン、TRPG道、古き良きSF(現在はキャンベルの『暗黒星通過！』)
ささき：ドラクエモン、風邪、インターネットでお買物(現在は「ようかいけむり←駄菓子屋の」)

ヴァーチャル片想い

ふじなみが最近開発した言葉で、(ゲームに限らず)架空世界の異性に惚れちゃうようなことを意味します。

この恋というのは、決して"両想い"にはならないわけで、そこがとても、せつないわけで。ちなみに、この言葉、一部の人には大変ウケがよろしく、そういった人とは、ふじなみは酒をかわしながら「やっぱ"ヴァーチャル両想い"というのは、カン違いだよね」とか語らっておるわけです。



恋愛ゲームは真剣に

恋愛SLGというものこそ、攻略本とかを見てやると、たちまち魅力を失なうと思います。

「恋愛ゲームは幻想に過ぎない」「ゲームゆえに理不尽さがぬぐえない」と言う人は多いですが、だいたい現実の恋愛だって共有幻想なんだし、また理不尽な展開も多いのです。真剣に、後悔せずやってこそ、その虚構に価値が出てくるはず。

「ゲームの展開上、選ぶべき選択肢はわかっているんだけど、自分の正直な気持ちはこっちなんだよなー」というときは、やっぱり自分の気持ちを優先させたいです。ふじなみ&さささは、そうやってフラれたり、クリアできなかったゲームが山ほどあるので、他人にはオススメしませんが。

サクラ大戦のこと

『サクラ大戦』は、われわれにとって、いろいろ目ウロコなゲームでしたが、恋愛SLGとしての側面を見ても「バッドエンドがない」という特徴をもっています。恋愛SLGには、伝統的に“どの女の子とも結ばれないバッドエンド”があるものですが、『サクラ』は“相対的に一番仲がよい女の子と結ばれる”というゲーム構造をしており、必ず誰かとハッピーエンドになります。(ちなみに、特に指針なくゲームをした場合は、ヒロインのさくらと結ばれ、スタンダードなエンディングになるという構造にも感心します。ヒロイン攻略が最も難しい『ときメモ』とは逆のゲーム構造ですね。おかげで“ほかの女の子と仲良くなろうとすると、さくらが立ちふさがる”ような雰囲気になってるのは御愛嬌ですが)。

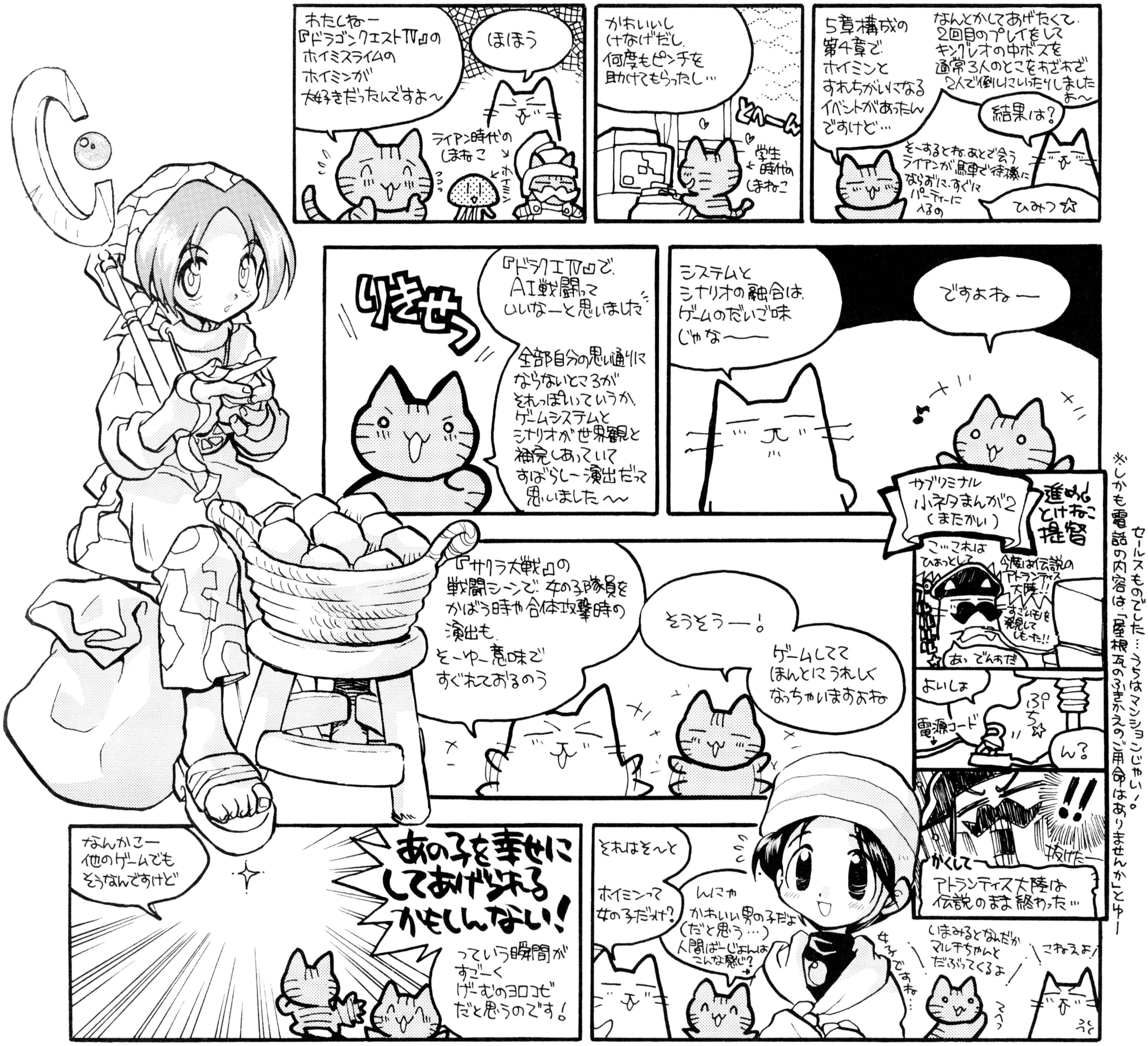
これが実は、恋愛ゲームとしてはわしらにとって心地よいのです。“ゲーム展開上のことを考えて”ではなく、自分の気持ちにしたがって選択しても裏切られることがありません(機嫌をそこねてもあとで取り返しがきくわけなので)。

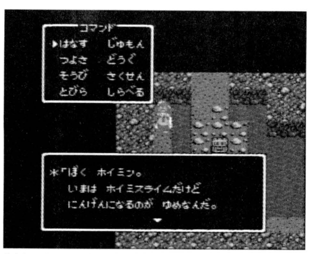
ロコツに恋愛がメインではなく、平和を守り、劇場を運営するというのがメインというあたりも、好きなところです(わしらは学生時代のクラブ活動や文化祭の準備してるときのことを思い出すのですが、みなさんはどんな感じでしょう?)。



ほかの女の子と仲良くなろうとすると、必ず立ちふさがる(笑)さくらくん。ヒロインなのに……。
■サクラ大戦2～君、死にたもうことなかれ～
■SS■セガ・エンタープライゼス

TokeNeko&ShimaNeko Presents





『ドラクエⅣ』のホイミン。このときは、かわいかったのに、タイジュの国で一体彼に何が…!?
■ドラゴンクエストⅣ　導かれし者たち
■FC■エニックス

ドラゴンクエストのこと

さて『ドラクエ』です。話すと長いです。

『ドラクエ』といえば、プログラム技術とか音楽とかも、当時ものすごい水準だった思いますが、一度ならずともコンピュータ・ゲームのシナリオを書いたことがあるふじなみから見ますと、やはり、そのシナリオやメッセージの、凄みというか、美しさにはシビれます。

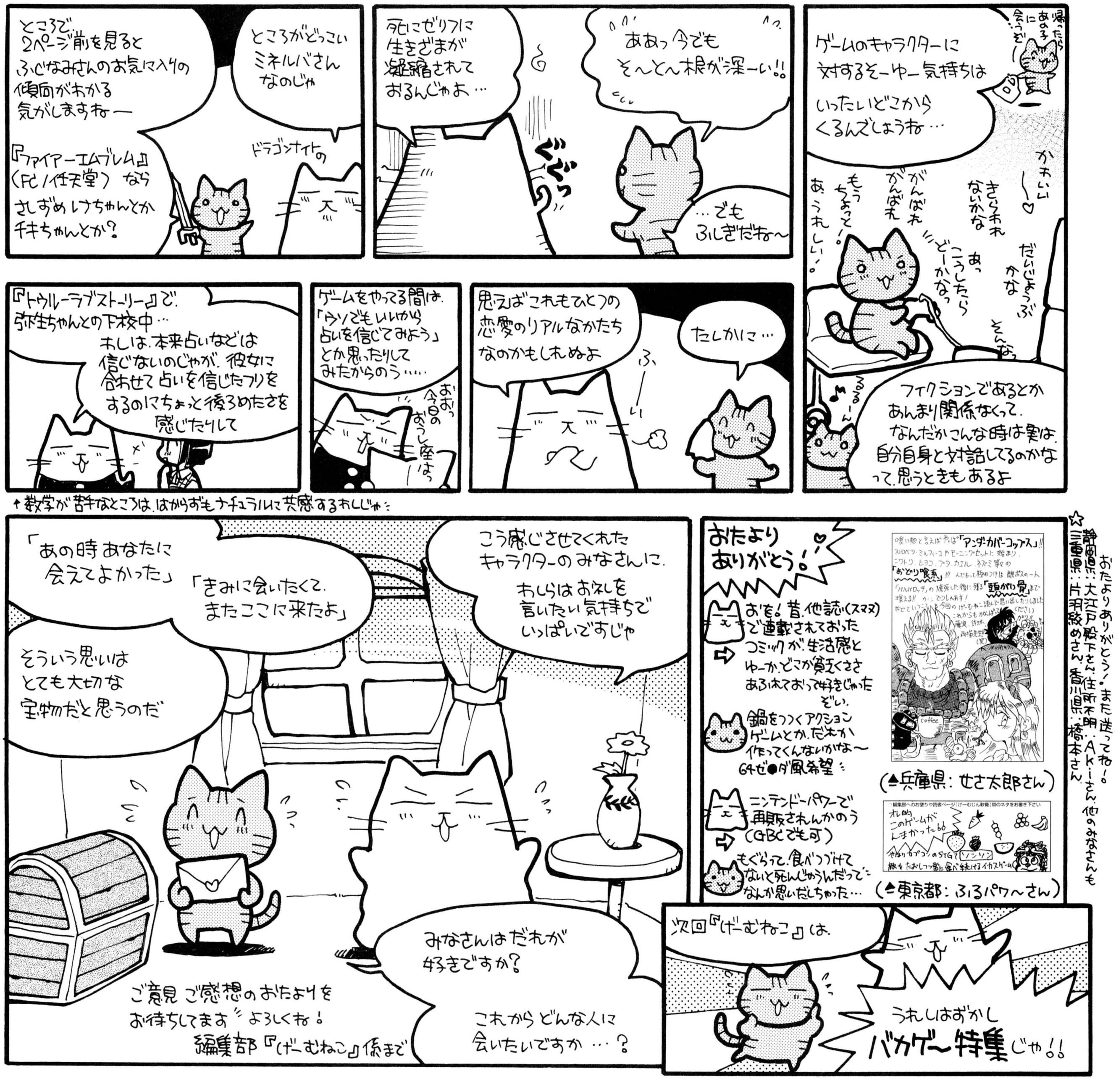
限られたメッセージのなかの、ほんのちょっとの付け加えの部分が、なんかとてもよくて、そこに"世界のにおい"というものを感じることができました。制作側の計算の上か、あるいは結果的なのかはわかりませんが、グラフィックや音源が単純だったゆえに、そこに世界を"感じる"ことができたようにも思えます。

コンピュータ・ゲームのなかの人に対して、「むこうに、暮らしている人がいるんだな」と感じたのは、思いかえせば『ドラゴンクエスト』が最初だったような気がします。われわれは、あの単純な画像の、おそらく向こう側を見て、そこにいる人々に、ツッコミを入れ、ドキドキし、笑い、同情し、共感し、怒り、憎み…恋をしました。

『ドラクエ』から、われわれは、本当に色々、たくさんのものを譲りうけたと思います。

ちなみにシリーズのなかの"青春のゲーム"をあげると、ふじなみは『Ⅲ』、ささきは『Ⅳ』となります。ドコがいいかという話になると、お互い長くなるので省略しますが。

……そんなわけで、現在ふじなみ&ささきは、2人して『ドラゴンクエストモンスターズ』をやっております。ゲームボーイカラーのプレイ環境が、昔のファミコンとちょうど同じで、われわれにとって、ゲームのテンポも世界の雰囲気も心地よいのですが、これはわれわれの『ドラクエ』に対するノスタルジーがそうさせるのか、それともゲームの面白さとして普遍のものなのか…これは、ぜひとも知りたいところです。



ファイアーエムブレムのこと

「シミュレーションRPG」という分野を築いた『ファイアーエムブレム』ですが、特にFC版の1作目には“死んだキャラは決して生き返らない”という、タイトな特徴がありました。

このコンセプトに、当時えらく共感したふじなみは「このゲームは、どんなにつらくても決してリセットをせずやろう」と決意しました。さて、この話をすると、このゲームの経験者は一様に「えっ、それでクリアできたの?」と驚くわけですが(このゲーム、難易度もえらく高いので)、結論から言いますと…クリアできませんでした。

そんなわけで、ふじなみにとってこのゲームは“悪の帝国と戦い(それぞれの事情、ありえたかもしれない未来を持った者たちが)次々と斃れ、最後は敗ける”という壮絶な物語になっているのです。

ちなみに志を貫くため攻略本も買ってません(このゲーム。かのエイブが製作した、とても素晴らしい内容の攻略本がありました。いまだ買っておかなかったことを悔やんだりするのですが)。

まっとうなゲームのやり方ではないかもしれませんが、そのため『ファイアーエムブレム』というゲームと、そこに生きて戦い、死んでいった人々は、自分にとって、鮮烈な印象を持つ、けっして忘れられないものとなっているのです。

だんじょん商店会のこと

「物語のなかの人々というのは、そこにいるんじゃないかな」…というのが、自分にとっての創作のテーマのような気がします。“そこ”は決して行けない場所であるし、その想いは常に一方通行です。しかし、それゆえにわれわれは、恋し焦がれるのかもしれません。

『だんじょん商店会』を作ったとき、ふじなみ&ささきは、そこにいる人々について2人で一生懸命考えました。「この人は、こんなときどんな風に感じるのだろう」「なにが好きなんだろう?」「なにを考えて暮らしているんだろう」…。

あなたにとっては、いかがだったでしょうか?



吟遊詩人のマナ。彼女は、そういったゲームへの想いのようなものの擬人化なのかもしれません。
■だんじょん商店会〜伝説の剣はじめました〜
■PS■講談社

K&O Bros.編

独断的電遊美探求

ゲーム快楽のツボ!



第8回 対戦格闘ゲームの巻

90年代に入ってから登場し、たちまち大ブレイクした対戦格闘！短期間にゲーム業界を席巻し、ゲーセンのあり方さえも変えてしまったこのジャンルの「快楽のツボ」は、はたしてドコにあるのか!?

■K&O Bros.　笠井修・大崎悌造
ゲーム草創期よりギョーカイを跳梁跋扈しつづけている親爺ゲーマー２人組。
現在、「週刊少年チャンピオン」誌上にて、歯に衣着せぬホンネのゲームレビュー記事を連載中。

K&Oの２人は、じつは対戦格闘がちょっと苦手だったりする…

K(笠井修)「今回のお題はちょっと無謀だったんじゃないのかな？　だってボクは、アーケード版『ストⅡ』が登場した直後こそけっこうプレイしてたけど、対戦が主流になると同時に即脱落したクチだからね。それにO氏だって、コンシューマはともかく、ゲーセンでは最近ほとんどやってないんでしょ、対戦格闘…」

O(大崎悌造)「じつはそのとーり。割り込まれるのがイヤだから、１人プレイ用の台でたまに遊ぶ程度だな」

K「割り込まれるのがイヤなんじゃなくて、割り込まれて負けるのがイヤなんでしょ？」

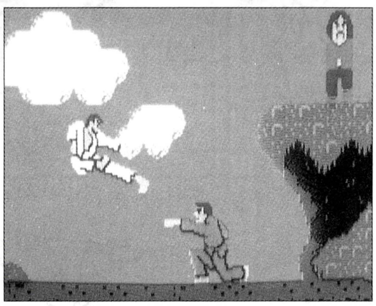
O「よけいなお世話だ！」

K「そんなボクらが、対戦格闘について語ったりしていいものなんだろーか？」

『ストⅡ』以前のルーツを探る 対戦格闘の歴史 ～黎明期～

対戦格闘の祖といえば、だれもが『ストⅡ』を思い浮かべるだろうが、ここにあげた４作品は、いわばそれ以前のプロトタイプである。また、格闘アクションの傑作『スパルタンX』('84年／アイレム）やプロレスゲームの『アッポー』('84年／セガ）も、後の対戦格闘に大きな影響を与えた作品と言えるだろう。

'84 対戦空手道
データイースト



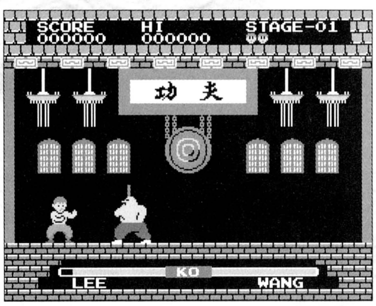
●他のプレイヤーと空手による1対1の対戦ができるという点において、この作品こそ対戦格闘のルーツであると断じる人は多い。２本のレバーを組み合わせて動かすことで、20数種類の技を出すことができた。

'84 アーバンチャンピオン
任天堂



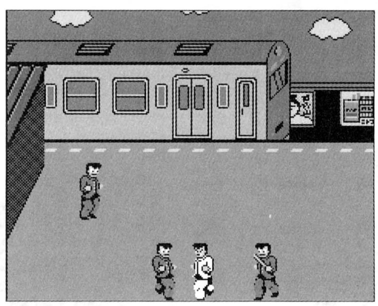
●ファミコンゲームとしては初の対戦モノ。技らしい技はなく、ただ殴り合うだけという単純なシステムだったが、対戦というだけで燃えた。同'84年、アーケード版の『VSアーバンチャンピオン』もリリースされた。

'85 イーアルカンフー
コナミ



●8方向レバー＋2ボタン（パンチ・キック）という、現在の対戦格闘の操作系の基礎を作ったとも言える作品。プレイヤー間の対戦こそできなかったが、個性あふれるCPUキャラとのサシの勝負は大いに盛り上がった。

'86 熱血硬派くにお君
テクノスジャパン



●CPUキャラと多対1で戦う喧嘩アクション。「投げ」「ダウン攻撃」「リングアウト」といったシステムは、現在の対戦格闘ではごく当たり前だが、それらを最初に取り入れたのはおそらく本作である。

複雑な操作が対戦格闘本来の魅力をスポイルしていったのか？

O「ま、たしかにワレワレは、対戦格闘から脱落していった者たちではある。が、逆にいえば、ワレワレが脱落した原因を探ることで、対戦格闘の快楽の本質や、その変遷をオシハカルことができるのではないかとオイラは思うぞ」

K「うーん、なんかコジツケの感は否めないけど、とりあえずその線で話を進めてみようか。そもそもボクにとって対戦格闘というのは、人と対戦することじゃなく、コンピュータと対戦することだったんだよね。『イーアルカンフー』の時代や『ストⅡ』の初期の頃は、CPUキャラとサシで勝負できる！　というだけでけっこう燃えたもの」

O「格闘アクションとかの延長線上にあるゲームって感じだったんだな？」

K「たぶんね。操作なんかも、反射神経だけを頼りにただ闇雲にボタンをガチャガチャやってればある程度勝てたし、偶然スゴイ技が出たりすると、それだけで興奮した。要するにボクにとって、対戦格闘の快楽というのは、そんなもので十分だったんだ。そしてその考えは、現在もあまり変わっていない」

O「なるほど。だから今でもオマエは、対戦格闘をプレイするとき、ただパンチとキックを連発してるだけで、コマンド技を一切使わないんだな。オイラはヘタだからそうなのかと思っていたが、オマエなりのポリシーでそうしていたってワケか。いや、誤解してて悪かった」

K「…意地悪」

O「だが、オマエの言わんとすることもわかるぞ。たしかに初期の対戦格闘において、コマンド技なんてーのはオマケでしかなかった。うまい人に対するご褒美みたいなもんだ。ところがいつの間にか、コマンド技を出すこと自体が目的となった。結果、メーカー側もどんどん複雑なコマンド技を用意する。当然、それらの技を出せない人間は置いてきぼりを食う…。この悪循環が対戦格闘本来の魅力をスポイルした、とオマエは主張したいわけだろ？」

K「まあね。だからこそボクは、ボタン１つでけっこーハデな技が出せる『闘神伝』みたいな作品が好きなのさ。マニアには、軟派ゲームとサゲスまれるようなやつがね」

O「ふむ。けどな、オイラの意見は違うぞ。なぜなら、オイラの考える対戦格闘の最大の快楽は、〈プレイヤーとキャラクターの一体感〉だからだ」

K「ちょっと待ってよ。ボクだって一体感はすごく大切だと思ってるよ」

O「まあ聞け。プレイヤーがパンチボタンを押せばゲームキャラがパンチを打つ、なんてゆーのはいわば当たり前。そんなもので得られる一体感は、たかが知れている。プレイヤーが難しいコマンドを苦労して入力し終えたとき、ゲーム中のキャラも、かつてないような必殺技を繰り出す…。コレだよコレ。コレがあって、プレイヤーとゲームキャラは、より高い次元で一体感を味わえるんだ。だからオイラは、コマンド技を否定する気はさらさらない。それどころか、ただボタンをハチャメチャに押してるだけというオマエのプレイスタイルは、ナニが楽しいのかさっぱりわからないんだ。それじゃ、たとえ勝ったとしてもつまらないだろう？」

K「いや、そーでもないよ。マス・オーヤマが小指一本で屈強なアメリカ兵を倒したように、ボタン１つで多彩な技を繰り出すテクニシャンを倒すのは、それなりに快感があるさ」

O「『空手バカ一代』とはこりゃまた古い」

K「好きなんだよね、梶原一騎」

O「んなこたぁどーでもいいが、対戦格闘に求めるものがオイラとオマエでは明確に違うということは、これでハッキリしたな」

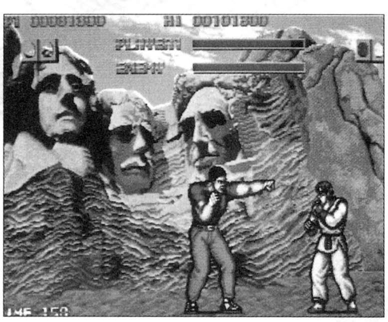
対戦格闘の歴史〜全盛期〜

『ストⅡ』登場と亜流たちの追随

'87年の『ストリートファイター』、'89年の『ファイナルファイト』（開発時のタイトルは『ストリートファイター'89』）を経て、ついに'91年、『ストⅡ』こと『ストリートファイターⅡ』がアーケードに登場する。その後の大ブームは周知の事実。亜流傍流入り乱れ、たちまち百花繚乱の様相を呈したのであった。

'91 ストリートファイターⅡ
カプコン

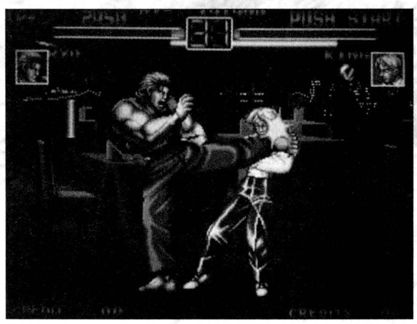




↑『ストリートファイター』の一画面。魅力的なCPUキャラが多数登場したが、プレイヤー戦の組み合わせはリュウ対ケンのみ。

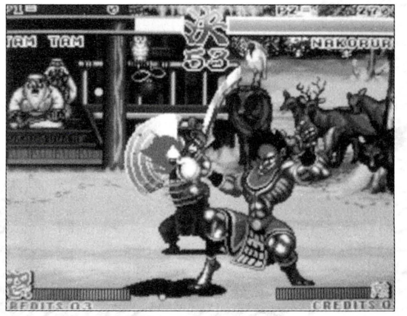
●『ストリートファイター』（下の画面）は、コマンド技を駆使して他キャラと戦う正真正銘の対戦格闘ではあったものの、スタンディング筐体に大型ボタンという特殊な操作系のためか、大ブームを起こすには至らなかった。が、その続編である『ストⅡ』（上の画面）は、あらゆる点で前作よりも洗練されており、登場と同時にゲーム通の話題をさらった。

'92 龍虎の拳
SNK



●'91年に『餓狼伝説』で『ストⅡ』を追い始めたSNKは、翌年に本作をリリース。気力ゲージや超必殺技（及び乱舞系必殺技）ズームイン・アウトなど、意欲的なシステムを多数採用していた。

'93 サムライスピリッツ
SNK



●武器系対戦格闘というジャンル内ジャンルを開拓した作品。技術を習得した者が必ず勝てるという対戦格闘の常識を覆し、タイミングさえ合えば初心者でもベテランに勝てるようにした。キャラも魅力的だった。

3Dゲームの出現と2Dの逆襲

対戦格闘の歴史 〜爛熟期〜

『ストII』が最初の衝撃であるなら、セカンドインパクトは間違いなく『バーチャファイター』であろう。それほど、3Dの技術が対戦格闘に及ぼした影響は大きい。しかし、従来の2Dタイプの作品も負けてはいない。3Dには出せないテイストを模索しつつ、現在もさらに進化を遂げているのである。

'93 バーチャファイター
セガ



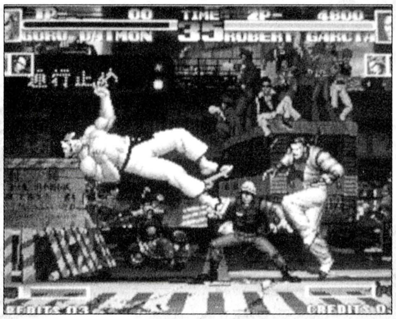
●ノッペリとしたキャラに違和感を抱きつつも、一度プレイすればその流麗な動きの虜になって筐体から離れられなくなる…。この作品でそんな経験をした人も少なくないだろう。まさに、3D対戦格闘の元祖である。

'94 ヴァンパイア
カプコン



●『バーチャファイター』に対する当時のカプコンの答えはこれだった。すなわち、3Dでは表現不可能な、想像力あふれるアニメテイストのグラフィック。その精神は最近の『ストZERO』シリーズにも継承されている。

'94 ザ・キング・オブ・ファイターズ'94
SNK



●1対1が基本であった対戦格闘に、グループ戦の概念を持ち込んだ作品。3Dの出現にも動じず、従来からの2Dグラフィックを丁寧に進化させた点に好感を持つファンも多かった。アテナ復活にはみんなビックリ。

'95 鉄拳
ナムコ



●『バーチャファイター』シリーズの独壇場だった3D対戦格闘になぐり込みをかけた作品。『2』『3』とシリーズを重ねるごとに評価を上げ、いまでは『バーチャ』をもしのぐ勢い。四肢に対応した4ボタンが特徴。

対戦格闘は、ゲームセンターに新たな人間関係を持ち込んだ

K「それはわかったけど、じゃあO氏はなんでゲーセンで対戦格闘をプレイしなくなったわけ？マジで負けるのがイヤだから？」

O「違うといえば嘘になるが、それが一番の原因じゃねーな。要するにオイラは、見ず知らずのヤツと対戦するという行為そのものがイヤだったんだ」

K「あ、なんとなくわかるな、その感覚」

O「断っておくが、オイラは別に人間嫌いじゃないし、人と接するのが苦手なわけでもない」

K「でもランボーだから友達は少ないよね」

O「ほっとけ。とにかくオイラは、最初こそ物珍しさで対戦に加わっていたが、だんだん違和感を覚えるようになってな…。だって、対戦格闘のコミュニケーションって一種独特だろ？」

K「うんうん。1人でプレイしてるときに割り込まれても文句も言えないしね。普通前もって『お楽しみのところ申し訳ございませんが、ワタクシちょっと割り込ませていただきます』くらいの挨拶はするよね」

O「でもって、勝っても負けても知らんぷりだ。中には、何度も対戦するうちに言葉を交わすようになり、そのまま友達に…ってケースもあるようだが、オイラとしては、それはそれでウットウしいんだな。別に、友達作りたくてゲーセンに行ってるんじゃないから」

K「ボクたちみたいな古いタイプのゲーマーにとって、ゲーセンていうのは、1人で暗〜く遊ぶところだという認識があるからね」

O「ああ。ただ、誤解のないように言っておくが、あくまでそれはオイラ個人の感覚であって、『ゲーセンで赤の他人と対戦格闘やってるヤツの気が知れないぜ』などとウソブく気は毛頭ない。それどころか、オイラが馴染めなかった楽しみを享受してるってことで、うらやましいくらいだ。やっぱり対戦格闘は、CPUと戦うよりも人と戦った方が圧倒的に面白いからな」

K「そうかなぁ？」

O「絶対そうだ。奥深さが違う。その証拠に、どんなに強いCPUキャラと対戦するときより、ボタンをハチャメチャに押すだけのオマエと対戦するときの方が、オイラは緊張するぜ」

K「それ、ほめてるのけなしてるの？」

O「けなしてるわけじゃないが、決してほめてるわけでもないな。とにかく、対戦格闘である以上、やはり人との対戦にこそ最大の醍醐味があるのはたしかだし、そうでなければならないとオイラは思う。残念なことに、ゲーセンでの対戦スタイルには馴染めなかったオイラだが、今後ネット対戦の環境などが整ってきたら、再びチャレンジしたいものだと密かに考えておるのだよ、うん」

K「ふーん。ボクはたぶんそれでもやらないだろうな。ただ、CPUキャラとサシで対決するというスタイルは決して嫌いじゃないから、1人プレイの充実した対戦格闘の登場を期待したいな。最近コンシューマでは、1人プレイの面白さを追求した作品も目につくようになってきたけど、ボクに言わせりゃまだまだ不十分。ついでに、ボタン1つでハデな技がガンガン出せて、『デッド・オア・アライブ』みたいにきれいなおねーさんのオッパイが揺れまくるようなゲームだったら、ボクは文句なく買うね」

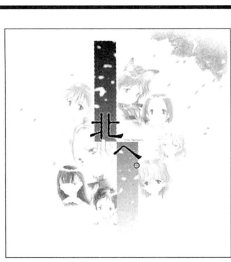
O「オ、オマエが格闘ゲームに求めている快楽は、明らかに歪んでいるぞ！」

K「そーかな？　ま、人それぞれだからね。そーゆーO氏こそ対戦格闘にナニを求めるのさ」

O「オイラはやっぱり、リニアな操作性によるキャラとの一体感と、対戦時における戦略性の充実かな。とにかく、ワレワレのような脱落組を、再び対戦格闘に引き戻すような魅力を持ったソフトの登場に期待したいぜ」

げーむじん読者プレゼント April 1999

1 北へ。White Illumination



あの広井王子がプロデュースする、ハドソンのドリームキャスト第1弾。このソフトを3名様に。

3名様

（ハドソン提供）

2 牧場物語2



おじいさんから譲り受けた牧場を大きくしよう！攻略ページも読んでみてね。

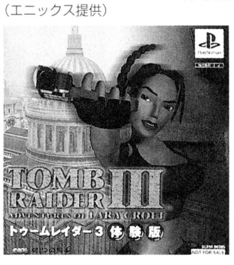
3名様

（パック・イン・ソフト提供）

3 トゥームレイダー3 体験版

10名様

（エニックス提供）



今回の攻略ページでも取り上げた『トゥームレイダー3』の体験版。レアものです。

4 リベッタテレカ5枚セット

藤島康介先生のイラストが大好評のリベッタテレカを、5枚セットで3名様に。



5 『どきどきポヤッチオ』下敷

（近藤敏信先生提供）

なんと、近藤敏信先生と声優の直筆サイン入り！『どきどきポヤッチオ』下敷のセットを3名様に！



3名様

6 『ライジング斬』CD



今やアニメソング界のスーパースター、影山ヒロノブが歌う『ライジング斬』の主題歌CDを10名様に。スッゲーぞ！

10名様

（ウエップシステム提供）

7 『莎木』主題歌CD



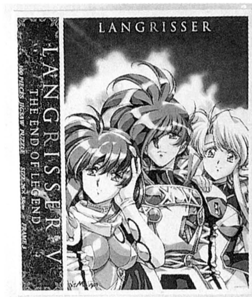
ゲームに先駆け、あの『シェンムー』の主題歌CDを10名様に。ボーカルの伊織さんのインタビューはP92だよん。

10名様

（ポリグラム提供）

8 『ラングリッサー』ジグソーパズル

3名様



『ラングリッサー』シリーズからジグソーパズルを3名様に。ファンならゲットしておきたいね。300ピース。

（メサイア提供）

ワンフェスでリベッタフィギュア、20分で完売！

2月7日、東京ビックサイトで開催されたワンダーフェスティバルにリベッタフィギュアが発売され、アッと言う間の20分で売り切れた。瞬間的には行列もできたそうで、発売元のM.F.T.代表、加茂さんは「評判がいいので次回の開催にも再販したい」と力強く語った。ともあれ、リベッタも着々とメジャーの道をたどって…って、んなわけないか？



←売り切れ表示がうれしいです。次回の開催も楽しみだ。

『任天堂の法則』好評発売中！

ゲーム業界の巨人・任天堂の躍進の秘密に迫る著書が発売された。各部署のキーマン6人が、任天堂の戦略のコンセプトや技術開発のノウハウなど解き明かす内容。任天堂の現在の姿と未来が垣間見れる力作だ。ゲーム文化（デジタルエンターテインメント）の明日を示唆するコメントが随所に盛り込まれているのもよい。一般のビジネスマンにもおすすめできるコンテンツだ。

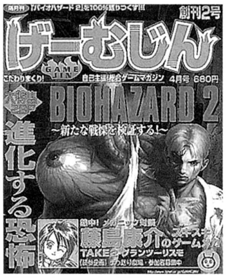


『任天堂の法則』■著者／武田亨■発行／ゼスト■定価1500円

『げーむじん』バックナンバーのお知らせ！！



【創刊号】大特集「僕らが『ときメモ』にハマった理由。特集「アイドルゲーム大全集」、「藤島康介のスキスキ！ゲームメカ」「やりこみゲーム」他



【4月号】大特集『バイオハザード2』進化する恐怖。「藤島康介のスキスキ！ゲームメカ」、特集「マンガ原作ゲーム大全集」「ドキドキシチュエーション」他



【10月号】大特集「GIRLS ON GAME」、「藤島康介のスキスキ！ゲームメカ」、「桑島法子のNo Surprises」、爆笑問題、「お宝フライヤー」他



【12月号】大特集「どきどきポヤッチオ」～ようこそプエルコルダンへ～、「藤島康介のスキスキ！ゲームメカ」、「おみみの恋人」他



【2月号】「げーむじん的攻略大特集」、「藤島康介のスキスキ！ゲームメカ」、「任天道場」、宮本茂特別インタビュー、桑島法子スペシャル他

※バックナンバーをご希望の方は、お近くの書店に申し込んで下さい。お急ぎの方は、電話03・3370・3061（株）ティーツー出版営業部まで、住所、氏名、電話番号、ご希望のバックナンバーと冊数をお伝え下さい。代金引換でお送りいたします。なお、手数料として315円と送料（地域によって異なります）が別途必要です（6、8月号は売り切れ。2、4月号680円、10、12月号580円、2月号780円）。

【12月号プレゼント当選者】①北海道・川口敬太、他2名 ②兵庫県・松浦敦、他2名 ③京都府・石尾武、他2名 ④神奈川県・白井直也、他2名 ⑤東京都・網野謙一、他4名 ⑥東京都・篠崎晋太郎 ⑦群馬県・田口時和 ⑧広島県・下原雅充、他2名 ⑨新潟県・馬場洋一、他2名 ⑩愛知県・水野まゆみ、他4名 ⑪佐賀県・吉岡原野 ⑫岩手県、杉沢祐一 ⑬福島県・高荒良裕、他4名 ⑭埼玉県、阿部優、他4名 【2月号プレゼント当選者】①新潟県・田辺久美子、他2名 ②福岡県・安田行寛、他2名 ③京都府・小柴佑太、他2名 ④新潟県・佐藤大樹、他2名 ⑤東京都・斎藤政基、他2名 ⑥青森県・川岸生、他2名 ⑦東京都・西田雅志、他2名 ⑧大阪府・杉本大輔、他49名 ⑨千葉県・秋田綾、他2名 ⑩大阪府・山本豪志、他2名 ■桑島法子サイン色紙／東京都・谷本祥一 ■『ゼルダの伝説～時のオカリナ～』CD 三重県・中世古夏希 ■宮本茂サイン色紙／埼玉県・棚橋崇 ■『ポポローグ』体験版／広島県・石田高嗣、他9名 ■リベッタフィギュア／神奈川県・小田研一 ■折り目なしポスター／埼玉県・伊藤文雄、他99名 ■「スキメカ」テレカ／東京都・藍規洋、以下49名 ※数字は商品番号です。

【お知らせ】プレイステーション用ソフト『VIRUS -THE BATTLE FIELD-』の発売を記念して、3月14日(日)14:00～15:30に東京・渋谷「club asia」で『VIRUS Black valentine』と銘打ったクラブイベントが開催されます。当日は声優の飯塚雅弓さんの握手会や、Down By 4によるミニライブなどが行われる予定です。応募方法は、①郵便番号②住所③氏名④年齢⑤電話番号を明記のうえ、事務局(03-3832-5706)までFAXでご応募下さい。抽選のうえ、当選者には3月13日までに招待状をお送りいたします。なお、入場に関しては招待状と3000円が別途必要となりますので、予めご了承下さい。

げーむじん4月号・読者アンケート

ハガキの表に、お名前・性別・年齢・職業・住所・電話番号を明記し、「編集部へのお便り」の欄には、本誌を読んだ感想やご意見などをお書き下さい。裏側のアンケート回答欄には、以下の質問事項への答えを、黒いペンではっきりと書き込んで下さい。プレゼント当選者の発表は次号誌面で行います。

【1】下の項目の中から、面白かった記事とつまらなかった記事を、それぞれ3つ選んで下さい。また、その理由もお書き下さい。
①大特集　げーむじん的大攻略
(A)アーマードコアマスターオブアリーナ
(B)トゥームレイダー3
(C)ワールド・ネーバーランド2
(D)ライジングザン
(E)牧場物語2
(F)モンスターファーム2
②大特集　Girls Game 大攻略
(A)トゥールーラブストーリー2
(B)北へ。 White Illumination
(C)ときめきメモリアルPOCKET
③任天道場　任天堂オールスター大乱闘スマッシュブラザーズ
④連載　藤島康介のスキスキ！ゲームメカ
⑤連載　わらびー
⑥連載　桑島法子のNo Surprises
⑦アリtoキリギリスのげーむじんじんじん番外編　拝啓クリエイター様
⑧連載　おみみの恋人：金月真美、宮村優子
⑨特別企画　お宝フライヤー5
⑩SCEファン
⑪SEGAリミックス
⑫連載　ガンダム鬼
⑬連載　近藤敏信ののほほんゲーム制作日誌
⑭連載　考察！　水玉研究所
⑮連載　おしえてTo Heart
⑯総天然色イラスト大襲来
⑰連載　げーむじんのココロ
⑱連載　激キャラ
⑲げーむじん軟膏
⑳山田玲司の　！バーチャ攻略塾
㉑K&O Bros.ゲーム快楽のツボ！
㉒読者参加　げーむじん軟膏
㉓読者参加　カラーイラスト大襲来

【2】a) あなたが持っているゲーム機を以下の中から選んで番号で記入して下さい。
①プレイステーション　②セガサターン　③NINTENDO64
④スーパーファミコン　⑤DREAM CAST　⑥ゲームボーイ　⑦その他
b) あなたは1カ月で平均何タイトルのソフトを買いますか？
c) あなたは1日平均何分ぐらいゲームをプレイしますか？

【3】あなたの好きなゲームのジャンルと、その理由を教えて下さい。

【4】a) あなたはAMラジオ番組を聴きますか？
b)「はい」と答えた方に質問です。よく聴くラジオ番組の名前を書いて下さい。

【5】本誌以外で、よく読むゲーム雑誌は何ですか？　以下の番号の中から選んで下さい。
①ファミ通　②ザ・プレイステーション　③電撃プレイステーション　④プレイステーションマガジン　⑤電撃DREAM CAST　⑥DREAM CASTマガジン　⑦DREAM CAST PRESS　⑧DREAM CASTファン　⑨じゅげむ　⑩G'Sマガジン　⑪ハイパープレイステイション　⑫その他

【6】a)『げーむじん』の表紙について、当てはまると思うものを以下の番号の中から選んでお書き下さい。
①とてもよい　②まあよい　③普通　④ちょっとダサい　⑤よくない
b)『げーむじん』の価格について、当てはまると思うものを以下の番号の中から選んでお書き下さい。
①とても安い　②安い　③妥当な値段　④ちょっと高い　⑤高すぎる

【7】最近買ったゲームソフトで面白かったタイトルを教えて下さい。

【8】これから発売されるタイトルで、買いたいと思うゲームソフトを教えて下さい。

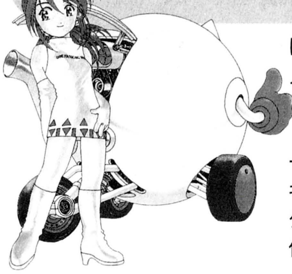
【9】『攻略してほしいゲームソフトのタイトルを教えて下さい。

【10】古いゲームで、攻略してほしいゲームソフトを教えて下さい。

【11】『げーむじん』でこんな企画をやってほしい！　というものがあったら教えて下さい。また、最近のゲームへの不満やゲーム雑誌へのご意見などお書き下さい。

【12】『げーむじん』読者プレゼント(P145)の中から、欲しい賞品の番号を1つだけ選んでお書き下さい。＊藤島康介サイン入り『R4』カレンダー、リベッタテレカ、松田氏サイン入り『TLS2』森下色紙、波多野色紙、『北へ。』色紙に関しては、その名前を書いて下さい。

『藤島康介のスキスキ！ゲームメカ』単行本化決定！(6月予定)



げーむじんの看板連載『藤島康介のスキスキ！ゲームメカ』が、なんと6月に単行本として発売されます。創刊号の『エースコンバット2』から今回の『R4』までの熱中トークデラックス版8本と、あの人気ゲーム（今は秘密）の特別対談を収録予定。マスコットキャラ・リベッタの未公開設定集も満載。藤島ファン、ゲームメカ好きにはたまらない一冊！　只今、鋭意制作中。心して待て！

げーむじん軟膏では参加者大募集中！

『げーむじん軟膏』では読者投稿を大募集！　アンケートハガキにあるネタ用スペースか官製ハガキでOK。封書でも構いません。ネットでも受け付けます。げーむじんのホームページからか、直接e-mailでどうぞ。同時にイラストも大募集。メールの場合縦横3：2程度の比率のイラストで、300×450ピクセル以上1200×1800ピクセル以下のものをEPS・JPG・TIF・BMPいずれかの形式で送って下さい。圧縮はLHAでお願いします。ハガキの場合は裏に、メールはテキストで必ず、都道府県名・氏名・PN・それとメッセージを記載のこと。どちらもオリジナルのネタ、イラストに限ります。3月～4月に届いたものが次号の掲載対象です。漏れた物は次号に回します。掲載された読者の中から、抽選で10名様にげーむじん特製シャーペンをプレゼント。宛先はこちら↓　待ってまーす。

〒164-0012　東京都中野区本町3-28-19
㈱ティーツー出版『げーむじん』○○○係
http://www.iijnet.or.jp/GAMEJIN/
アドレス tutty@po.iijnet.or.jp

■編集後記

■『R4』のグランプリモードで1位を取ったことがありません。何回やってもダメで2位止まり。局面では先頭に立つこともあるのに、小心者ゆえ守りに入り、暴走族に煽られる子羊のようなドライビングとなり、ゴールでは必ず抜かれているのです。だからチームオーナーから一言も誉められません。辛い！　俺の実人生そのままじゃないか！　だれか誉めろよ、俺を！　そんなときです。『GM』が「げーむじん」の『ひどいよキムラくん！』を誉めてくれたのは！　小さな記事ではあったけど、ゲーム雑誌をやって初めて評価されたんじゃないか。はあ、でもあの企画やめちゃったんだよねえ、ぐっすん（キムラ）
■もう半年になるのに、この雑誌をたった3回しか編集してないでフ。これが週刊誌だったら、すでに24冊出ている計算になりまフ。これでいいのだろうか？　チョビッと心配になりまフ。あっ、セガの新ページを読んでくだハイ…って、こりゃSCEネタだよ！（ヤ）
■人間、あんまり寝ないでいると、脳みそが酢コンブみたいになったり、タクシーの中で気持ちが悪くなって、ツワリか？　とありもしない心配をしてみたり、ユンケルの効き目がなくなっちゃりと何かと大変なので、読者のみんなも気をつけた方がいいナリよ（は）
■昨年暮れ欧州を散歩してきました。現地で知り合った旅行中の女の子が現地語でコミュニケーションを取っていました。悔しかった。情けなかった。いろいろ考えた末、自分に時間を与えることにしました。これが方向転換の理由です。みんなまたね。ちゅーす（つ）
■ココ1年くらい、悪いことばっかりじゃないけど、とにかくいろんなことがあった。どーも私の人生は、平穏無事にいかないようにプログラミングされているような気がします。いいんだ、何があっても雑草のようにたくましく生きてやるからっ。でもとりあえず、ヘルニア治さなきゃな…（ふく）

STAFF LIST

■発行人■
高橋　恭
■編集長■
木村　晃
■編集■
八重山清和
橋本いずみ
尾形功太
■デザイン■
福原宏美
石村勇(zelas)、石指由美子
BE-DREAM、田辺昌規
桐沢デザイン事務所
プロスペック
秋元孝則（ソムカデザイン）
■ライター■
マーマーズ グループ
プロスペック
笠井修、大崎悌造
柴尾英令、藤田よしのり
スタジオハード
（高村泰稔、斎木美香
鈴木了、河合桃子）
大谷弦、北岡雅可、大内秀人
倉増啓、平井信幸
■カメラ■
清野泰弘(PLUS ONE)
片山よしお、喜多二三夫
浅沼勲
■協力■
やまざき拓、廣木克也
大塚訓章、有田吉文、杉山英夫
(株)ホリプロ
(株)テレコム・サウンズ
TBS、M.F.T
■スーパーバイザー■
池山一二
■製版／印刷■
(株)飛来社
(株)エコープロセス

恐れ入りますが
50円切手を
お貼り下さい

164-0012

東京都中野区本町3-28-19
(株)ティーツー出版
『げーむじん』
4月号アンケート係

フリガナ		性別	年齢	ご職業
名前		男・女	歳	
住所	□□□-□□□□ 都道府県 市区郡 TEL( ) ー			

◎編集部へのお便りや読者ページ『げーむじん軟膏』用のネタをお書き下さい

◎ペンネームを希望される方はこちらの欄にご記入下さい

【1】おもしろかった記事を3つお書き下さい

	理由

つまらなかった記事を3つお書き下さい

	理由

【2】

a)	b) 本	c) 分

【3】

【4】

a) はい・いいえ	b)	

【5】

【6】

a)	b)

【7】

【8】

【9】

【10】

【11】

【12】

希望賞品欄	

げーむじん





ルナ2 〜エターナルブルー〜
LUNAR 2
ETERNAL BLUE
PlayStation
初回特典
窪岡俊之描き下ろしポスター
愛と勇気と冒険の
正統派ファンタジーRPG、
プレイステーションでついに発売!!
プレイステーション専用RPG
99年5月27日発売予定!!
CD3枚組/予価6800円(税別)
アナログコントローラ (SCPH 1200)
DUAL SHOCK™ 対応
プレイステーションソフト
the Best
'99.4.22
発売予定
定価2800円(税別)
ルナ
〜シルバースターストーリー〜
ザ・ベストで登場!!
角川スニーカー文庫刊
'99.5.1
発売予定
LUNAR2 〜エターナルブルー〜
レミーナ、ただいま修行中!(仮)
細江ひろみ/著　船戸明里/イラスト
角川書店
〒102-8177 東京都千代田区富士見2-13-3
TEL03(3238)8484
都合により価格が変更される場合があります。
ご了承ください。
©1994 GAME ARTS ©1998,1999 角川書店/
ESP/GAME ARTS/VANGUARD
キャラクターデザイン/窪岡俊之



ゲーム人 APRIL 1999 Vol.8
平成11年4月1日発行（偶数月1回1日発行） 第2巻第2号通巻8号
発行・発売 (株)ティーツー出版 発行人 高橋 恭／編集人 木村 晃
〒164-0012 東京都中野区本町3-28-19 (編集部)03-3370-9672 (営業部)03-3370-3061
特別定価780円 本体743円

T1113361040789
雑誌コード13361－04